大評判!『鉄拳2』リズムで覚える10連コンボVer.2

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年6月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻18号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.22

1996 6月号

定価490YEN

独占スクープ! 巻頭3連発

魔法少女ファンシーCOCO
魔法使い育成SLG

ドキドキプリティリーグ
美少女野球育成SLG

さるかにハムぞう
究極の対戦ブロック崩し

ゼロディバイド2
マクロス デジタルミッションVF-X
BELTLOGGER9
スペクトラルタワー
アークザラッドII
K.O.F.'95



スクウェアの3D対戦格闘出現!
TOBAL No.1

話題沸騰ソフトの最新情報スクープ!
女神異聞録ペルソナ

春には春の超♥教師

ときめきメモリアル プライベートコレクション
ウェディングピーチ
はるかぜ戦隊Vフォース
卒業～クロスワールド
新フォーチュン・クエスト
NOëL

徹底攻略
鉄拳2 ギャラクシーファイト
バイオハザード Jumping Flash!2
機動戦士ガンダムVer.2.0 太陽のしっぽ



電撃PlayStation 1996 6月号
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年6月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第10号通巻18号 発行人／染谷懋司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円（本体価格476円）
発売:主婦の友社
T1006391060493

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-6

大評判!『鉄拳2』リズムで覚える10連コンボVer.2

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年6月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻18号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.22

1996 6月号

定価490YEN

独占スクープ!巻頭3連発

魔法少女ファンシーCOCO
魔法使い育成SLG

ドキドキプリティリーグ
美少女野球育成SLG

さるかにハムぞう
究極の対戦ブロック崩し

ゼロディバイド2
マクロス デジタルミッションVF-X
BELTLOGGER9
スペクトラルタワー
アークザラッドⅡ
K.O.F.'95



スクウェアの3D対戦格闘出現!

TOBAL No.1

話題沸騰ソフトの最新情報スクープ!

女神異聞録ペルソナ

春には春の 超♥教師

ときめきメモリアル
プライベートコレクション
ウェディングピーチ
はるかぜ戦隊Vフォース
卒業〜クロスワールド
新フォーチュン・クエスト
NOëL

徹底攻略

鉄拳2 ギャラクシーファイト
バイオハザード Jumping Flash!2
機動戦士ガンダムVer.2.0 太陽のしっぽ

発行:メディアワークス



PlayStation
PLAY!
PlayStation
VOL. 3
96
行け! SCE3姉妹
Ore ni Iroke wa Tsûjinaize, Baby. Ore Kodomo daze.


洋ゲーは酔うゲーより良いゲーなのだ！の巻
三姉妹は結局ナムコを追い出されて、またSCEに戻ってきたのだ！
SAE「ナムコは、たいして収穫なかったわね。ミーハー社員に写真撮られただけだもの」
CHIE「やっぱ、これからは洋ゲーじゃない?」
ERI「え～、やだ～、クラクラとかジャンプとかニガテ。吐きそうになるんだもん～」
CHIE「それは、酔うゲーや。ポン」
ERI「ほな、さいなら」
―説明しよう！そのギャグは、昔、使った記憶があるぞ。
SAE「絶対、洋ゲーよ。新作情報を求めて、ロンドンに行かなきゃ！あたしたちの使命よ！」
ERI「なるほど～」
CHIE「じゃ、さっそく、ロンドンに出発ね！」
―と、その時！
SCEの人「バカモン！そんな金、あるか。ただでさえこの企画は制作費がかかりすぎだって怒られてんだからな。とりあえず、SCE洋ゲー担当のイギリス人をつれてきてやったから、せめてこれでロンドン気分を感じてくれ。24時間の神話。」
HOUSE「ハーイ、洋ゲー担当の、ハウスです。洋ゲー情報なら、私に聞いてください」
SAE「えー、ぜんぜんロンドンって感じじゃなーい」
CHIE「この人日本語しゃべるよー」
ERI「気持ちわるい～」
HOUSE「…大ヒットしたデストラクション・ダービーの話からしましょうか。ゲームデザイナーのマーチン・エドモンズは実際の競技に出場したんですが、前歯を折ってしまいました」
SAE「そんな話おもしろくなーい。ロンドンでショッピングしようと思ってたのにい」
HOUSE「…実は、ESPNの南米コースで登場するニワトリ、名前がありまして、フェルナンデス・ザ・チキン2世という…」
CHIE「ねー、アーク2の見本版ちょーだーい」
HOUSE「…そうそう、ワイプアウトのジャケットやロゴはあのデザイナーズリパブリックがてがけていて…」
SAE「この人、ハウスっていうくらいだからやっぱりインスタントカレーとか好きなのかなあ」
CHIE「キャハハハ」
ERI「キャハハハ～」
―ハウス氏、ボロボロになりつつ以下次号。
ムームー星人プレゼント
ジャンピングフラッシュ！2の雑誌広告で使った身長3センチのムームー星人を抽選で100名様にプレゼントするぞ。(そんなもん、いらないか？)
ハガキに氏名、年令、住所、電話番号、SCE三姉妹の広告に関するご意見・ご感想を明記の上、
〒107 東京都港区赤坂8丁目5番26号 赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「ムームー星人プレゼント係」まで送ってね。
待ってるムー！
洋ゲー大好き
SAEのオススメ
WIPEOUT
反重力レーシングゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1995 Psygnosis Ltd.
ESPN STREET GAMES
スポーツアクション
標準価格 5,800円(税抜)
5月発売予定
© 1995 Sony Interactive Entertainment Inc.
ニュージャンル大好き
CHIEのオススメ
太陽のしっぽ
原始生活ゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 by ARTDINK
アクション大好き
ERIのオススメ
ジャンピングフラッシュ！2
アロハ男爵大弱りの巻
3Dアクション 2枚組JF1ヨーロッパ版付き
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1995,1996 Sony Computer Entertainment Inc.
ギャラクシアン³
3Dスペースシューティング
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© NAMCO LTD.
オーバードライビンDX
カーレース
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1994-1996 Electronic Arts Road & Track is a trademark of Hachette Filipacchi Magazines Inc., used under license by Electronic Arts (Canada) Inc. OVERDRIVIN' is a trademark of Electronic Arts Victor Inc.
キャプテン翼 J
GET IN THE TOMORROW
スポーツ
予定価格 5,800円(税抜)
5月3日発売予定
© 高橋陽一／集英社・フジテレビ・NAS
© BANDAI 1996
プレイステーション「ファイティングBOX」いろいろ付いて新発売
本体に、コントローラ2個、メモリーカード1個ついて
標準価格 24,800円(税抜) SCPH-3500
さらに、先着20万名様にPS特製Tシャツプレゼント
(商品に同梱されているご愛用者カードを返送していただいた方に限ります。5月末日消印有効)
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS" マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

プレイステーションユーザーの皆様へ

プレイステーションユーザーの皆様へ
誠に申し訳ありませんが、様々な事情によって、昨年より
ワープで開発を進めてきた新作インタラクティブムービー
「エネミー・ゼロ」のプレイステーションでの発売が
＜中止＞となりました。
この＜様々な事情＞をここで長々書くのは、開発を中止した
にもかかわらず文句を言い続けるというようなことになる
ので、止めますが、「エネミー・ゼロ」の発売を待って
くれていたユーザーの皆様には、本当に申し訳なく大変な
御迷惑をおかけ致しました事を、心からお詫びいたします。
より良い環境を求めた結果です。申し訳ございません。

「エネミー・ゼロ」に関しては、これよりセガ・サターン
で、新たに開発を始めることになりました。
クリチャーデザインに韮沢靖、音楽にピアノレッスン等で
有名な映画作曲家マイケル・ナイマン、効果音にバック
トゥザフューチャー等で知られる小川高松を起用しまして
壮大なスケールの作品が仕上がりそうです。
もちろん、ＣＧとプログラムはワープによるものです。
また、ＣＤが４枚組で6800円という価格も実現出来ました。
開発も順調に進めば、この秋頃に発売ができると思います。

最後に、「エネミー・ゼロ」のプレイステーション版を
待ってくれていたユーザーの皆様に、重ねてお詫びいたし
ます。

ワープ代表取締役　飯野賢治


ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ
ENEMY ZERO
For SEGA SATURN
4CDs 6800Yen
Available Fall 1996
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
WARP Inc.
Zip.150 ITOX BLD.6F.1-9-7.Ebisu.
Shibuya-ku.Tokyo.Japan
Phone:03-3444-0713
W
A
R
P.


様
14


PlayStation
w version machine model
返ボタ
返却口



ジャンピングフラッシュ!2の情報が聞けるムー! 実施期間:4/1〜4/30
フリーダイヤル やろうよ! ムームー 0120-8604-66
元祖とびゲー!
ジャンピングフラッシュ!
JumpingFlash! 2
アロハ男爵大弱りの巻
調子にのって、2枚組だムー!
ジャンピングフラッシュ!1ヨーロッパ版もつけてしまったムー!【ヨーロッパ版は、日本版のJF1より世界が広がっているムー!】
JumpingFlash!2
〜アロハ男爵大弱りの巻〜
3Dアクションゲーム
標準価格 2枚組 5,800円 SCPS-10021〜2 (税込)
絶賛発売中
絶賛発売中、5800円だムー。
元祖とびゲー・ジャンピングフラッシュ!「2」は、跳ぶばかりじゃないムー。井戸に潜ったり屋根裏に登ったり、すごいムー!新登場カピタン・スズーキはじめ、敵キャラもあいかわらずいい味だしてるムー。ソニー・コンピュータエンタテインメントの自信作だムー!
これが、ムームー星人だムー。
これが新しいゲーム画面だムー!
JumpingFlash!2 オリジナル・ゲームサウンドトラック 5月2日発売 標準価格2780円(税込) (アンティノスレコード)
©1995,1996 Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

PlayStation

ついにベールを脱いだ秘密兵器

その名はチョロQ

TAKARA

タカラスポーツ

「育てるゲーム」になって登場

うわさのチョロQが、ついにその秘密のベールを脱いだ。レース・改造・コレクションと、くるま遊びの元祖ともいえる、あのチョロQだ。今度のチョロQはプレイステーション版の「育てるゲーム」。レースで勝ち抜くたびに新しいチューンナップパーツが手に入り、自分だけのメモリーカードで保存できるのだ。その他にもリーサルウェポンが隠されていると業界の中ではうわさされ、この事実に、関係者は驚きの表情を隠せないでいる。あなたも店頭でその全貌（ぜんぼう）を見よ。



TAKARA



タカラの商品はおもちゃ券で。価格はすべて希望小売価格です。
青戸本店　〒125
東京都葛飾区青戸4-19-16

タカラ





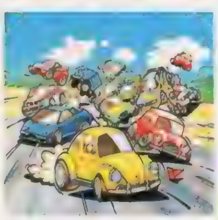


店頭で目撃されたゲーム画面。「やってみなければ、その迫力はわからない」という声も。

あのチョロQがプレイステーションに登場。

プレイステーション用ソフト　チョロQ

君だけのチューンナップカーで遊ぶ、超空間３次元立体レース。



- 1Pプレイはもちろん、2PプレイもOK。
- マシンのバリエーションは30種類プラスα。
- 改造バリエーションは1000万種類以上の組合せが。
- コースバリエーションは「これでもか」の9コース。
- レースに勝ち抜くと新しいチューンナップパーツをゲット。

絶賛発売中　**¥5800（税別）**

チョロQ®



エクストリーム・パワー
EXTREME POWER
PlayStation
知力で武装したソルジャーたちへ。
撃つだけのシューティングゲームはもういらない。タクティカル・シューティングゲーム誕生
戦略をコマンドとしてセットし
自機に司令を下す<作戦モード>
作戦モードでは敵戦力、自機の状態を
把握して戦略を立てる。敵機を撃破して
ポイントを稼ぐことにより、
自機の性能をレベルアップできる。
各ステージにはボスクラスの機動兵器が
待ち受ける。一度交戦した敵は
作戦モードで確認可能。
すべての敵を破壊することができるか！？
未知のテクノロジーが生み出した
敵機動兵器たち
5.31 惑星開戦
発売予定
作戦モードで“攻撃”のコマンドを
選ぶと戦闘モードに入る。
ロケットランチャー、スプレッドガン
など6種類の武器を駆使して、
占領されたエリアを取り戻せ！
精緻な3Dアクションで
敵機動兵器を撃破する<戦闘モード>
画面は開発中のものです。
CS
Profire
販売元　セントラルシステムズ株式会社　〒460名古屋市中区栄二丁目4番18号（岡谷ビル）
開発元　株式会社プロファイア　〒460名古屋市中区栄二丁目5番13号（アイエスビル7F）
お問合せ先　TEL 052-218-0021
URL http://www.profire.co.jp/
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 © Profire Co.,Ltd. © CS Co., Ltd.


マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
倒しても倒してもドゥーム。
暗闇の中で聞こえるモンスターの足音、背後からの唸り声。それはまるで自分がホラー映画世界に迷いこんでしまったような錯覚を覚える。銃をかまえ、あたりを窺いながら、耳を研ぎすまし、進む。通路や部屋で、いきなりモンスターと遭遇した時……！ 目の前に「DOOM」の世界が広がる。
誰もが待ち望んでいた、あの全米大ヒット作
「DOOM」「DOOM II」完全移植版が、1枚になっていよいよ登場!
3Dアクションゲーム
DOOM
ドゥーム
4月19日発売／定価5800円(税別)
対戦ケーブル対応
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
画面は開発中のものです。
内容の変更の可能性があります。
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from GT Interactive Software
お問い合わせ先
ソフトバンク株式会社
出版事業部 マルチメディア局
TEL.03-5642-8146
SOFT BANK
DOOM™ ©1993 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM II™ ©1994 Id Software, Inc. All Rights Reserved. ULTIMATE DOOM™ ©1993, 1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM™ in the PlayStation Platform ©1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Converted for the PlayStation Platform by Williams Entertainment Inc. Original music and sound effects by Aubrey Hodges. Distributed by SOFTBANK Corporation, under license from GT Interactive Software Corp. DOOM™, DOOM II™, ULTIMATE DOOM™, the DOOM Logo™, character names, distinct likeness and other elements depicted thereof, are trademarks and the exclusive copyrighted property of Id Software, Inc. Id Software™ is a trademark and the Id Software Logo® is a registered trademark of Id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT™ and the GT Logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp.


PlayStation
TM
VF-1 X-Plus VALKYRIE
VF-4 G LIGHTNING 3
VF-11 B THUNDER BOLT
VF-17 D NIGHT MARE
VF-19 A EXCALIBUR
VF-22 STURMVOGEL
超快感！6機完全変形！
完全変形する6タイプの"バルキリー"が君の搭乗を待っている！
果たして、君はどの愛機で未体験の「快感」を手に入れるのか！
VF-1がスピーディ&ダイナミックに完全変形（バトロイド→ガウォーク→ファイター）するシーン！
＊画面写真は開発中のものです
マクロス
DIGITAL MISSION
VF-X
完全変形3Dシューティング '96年7月発売予定 予価6,800円（税別）
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせバンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL 03-5828-3061
EMOTION



湾岸線争。
いよいよ、プレイステーション版「首都高バトル」の発売が迫ってきた
ポリゴンをふんだんに使用した超リアルな首都高で、究極の公道バトルを体験してくれ
流れるクルマの中でライバルをツブし、最速ラップを刻み込む
求められるのは実車さながらのテクニックだ
このゲームで本当に速い奴が決まる。
プレゼントキャンペーン
パッケージの中に同封されたアンケートハガキを送ってください。抽選で200名様に「首都高バトル オリジナルテレホンカード」をプレゼント。
5月3日発売決定
定価5,800円(税別)
CAR SELECT
SELECT: CAR CLASS CHANGE
DRIFT KING
首都高バトル
土屋圭市 & 坂東正明
レーシングドライバー
土屋圭市
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
元気株式会社
〒169 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6階 TEL 03-3200-3800
営業、人事、総務、開発(企画・デザイナー・プログラマー) 男女問わず28歳ぐらいまで。
経験者歓迎。詳しくは03-3200-4771 安田まで
©1996 GENKI / BPS
PlayStation

電撃PlayStation
プレイステーション

6月号

CONTENTS

巻頭特報 独占タイトルも続々登場!!

●魔法使い育成ＳＬＧの新タイトルを独占発表!!
魔法少女ファンシーCOCO ……… 18

●女子高野球部の監督になる育成ＳＬＧの新作独占紹介!!
ドキドキプリティリーグ … 22

●メディアワークスが贈る、究極の対戦ブロック崩しだ！
さるかにハムぞう …… 26

●スクウェアの３Ｄポリゴン対戦格闘を全角度から徹底分析！
TOBAL NO.1 …… 30

●早くも話題騒然の大型ＲＰＧのどこよりも早い新情報をお届け！
女神異聞録ペルソナ … 38

ZERO DIVIDE2 ……… 46

マクロス DIGITAL MISSION VF-X ……… 50

BELTLOGGER9 ……… 54

スペクトラルタワー ……… 58

アークザラッドII ……… 60

THE KING OF FIGHTERS '95 …… 62

電撃 SoftStation Part1 発売中の人気作の攻略ページ

●ミリオンセラー確実の大ヒット格闘の新キャラ、ウラワザ大公開!!
鉄拳2 … 70

バイオハザード ……… 88

ギャラクシーファイト ……… 94

ジャンピングフラッシュ!2 …… 100

機動戦士ガンダムVer.2.0 106

太陽のしっぽ ……… 110

春の超♥教師 Gの秘密を教えてアゲル……

ときめきメモリアル プライベートコレクション



●マニアなら絶対手に入れなければならない究極のファンアイテム
……… 164

ウェディングピーチ ……… 168

卒業～クロスワールド ……… 172

はるかぜ戦隊Vフォース … 176

新フォーチュン・クエスト … 178

NOëL ……… 180

読者参加 読者のお便りに支えられているコーナー

●『リッジレーサーレボリューション』の新技発見をスクープ!!
電撃T&Sアタック …… 122

●超人気読者コーナーがリニューアルしてさらにパワーアップ!!
PSの奴隷 ……… 151

電撃 SoftStation Part2 超新作の情報アンテナ

マスターズ新・遥かなるオーガスタ	ワイルドアームズ	ローンソルジャー
THE HIVE WARS	エイリアントリロジー	タイムギャル
時空探偵DD	カプコン新作	ナムコミュージアムVOL.3
STRIKERS 1945	伝説のオウガバトル	ほか

新作ソフトスケジュール ……… 16
新作ソフトレビューTHE DEEPER ……… 116
PS移植化計画 ……… 126
[読者イラスト]色絵ベリーグッド ……… 128
DPS読者プレゼント ……… 130
電撃Play Question ……… 131
[まんが]太陽のしっぽ・はじめて物語 ……… 135
ウラワザデータベース ……… 139
電撃コラムス ……… 147
読者アンケート ……… 162
電撃ランキングステーション …… 200
ゲームデータベース ……… 202
電撃NEWS STATION …… 204
電撃PS隔週創刊予告 …… 206
次号予告＋ゲームインデックス … 207

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	TBL	テーブルゲーム	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
●5月発売のソフト						
1	5月3日	unStack（アンスタック）	システム・クリエイト	¥4,800	PZG	
2	5月3日	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800(予価)	SPG	
3	5月3日	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	94,118
4	5月3日	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	GENKI	¥5,800	RCG	121
5	5月3日	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800	SLG	
6	5月10日	VADIMS	ソフトバンク	¥5,800	PZG	
7	5月10日	花札グラフィティー恋々物語	アイマックス	¥5,800	TBL	
8	5月17日	NBAJAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
9	5月17日	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800	RCG	
10	5月17日	DEFCON 5	マルチソフト	¥4,800	RPG	
11	5月24日	サンダー・ホークⅡ	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	
12	5月24日	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	STG	
13	5月24日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予価)	対戦ACT	
14	5月24日	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	RCG	
15	5月24日	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	ETC	
16	5月24日予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥5,800	STG	
17	5月31日	あいどるプロモーション~すずきゆみえ~	アルュメ	¥5,800	SLG	
18	5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800	STG	
19	5月31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800	STG	199
20	5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	RPG	
21	5月31日	鉄球~TRUE PINBALL~	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	ETC	
22	5月31日	Race Drivin' a GO！GO！	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	RCG	
23	5月下旬予定	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
24	5月下旬予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	
25	5月予定	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
26	5月予定	ESPN Street Games	SCE／Inter	¥5,800	ACT	
27	5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
28	5月予定	エキスパート	日本物産	¥5,800	STG	
29	5月予定	X-COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
30	5月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥5,800	対戦ACT	62
31	5月予定	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
32	5月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	¥6,800(予価)	SLG	
33	5月予定	THE HIVE WARS	KSS	¥6,800	STG	118
34	5月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予価)	SLG	
35	5月予定	ブロック崩し~デデンの逆襲~	アイラントクリエイション	¥5,800(予価)	PZG	
36	5月予定	ぼのぐらし~これで完璧でぃす~	アミューズ	¥5,800	ETC	
37	5月予定	メールプラーナ	ガスト	¥6,800(予価)	SLG	
38	5月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
39	5月予定	蛭子能収の大穴競艇	セタ	¥6,800	SLG	
●6月発売のソフト						
40	6月7日	V・SPIKE（ヴィクトリースパイク）	イマジニア	¥5,800	SPG	
41	6月14日	NBA LIVE'96	EAV	¥5,800	SPG	
42	6月14日	卒業~クロスワールド~	ハーティロビン	価格未定	AVG	172
43	6月14日	痛快!!スロット・シューティング	翔泳社	¥5,000	STG	
44	6月14日	（麻雀戦術）安藤満の亜空間殺法	童（わらし）	¥5,800	TBL	
45	6月21日	EPSシリーズ Come and Kiss me／角田智美	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
46	6月21日	EPSシリーズ Noise Reduction／山本ともあ	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
47	6月21日	EPSシリーズ because i love you／森川由紀子	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
48	6月21日	EPSシリーズ Believer Dreamer／水谷純子	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
49	6月21日	EPSシリーズ MOONLIGHT to DAYBREAK／中嶋由紀恵	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
50	6月21日	極大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	TBL	
51	6月21日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	¥6,800	SPG	
52	6月21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち	メディアワークス	¥5,800	TBL	178
53	6月21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち限定版	メディアワークス	¥6,800	TBL	178
54	6月21日	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	¥5,800	ETC	199
55	6月28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	¥4,800	TBL	
56	6月28日	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZG	
57	6月28日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス	¥5,800	TBL	
58	6月28日	サイバー・スピード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	STG	
59	6月28日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥5,800	対戦ACT	
60	6月28日	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー	¥6,800	ETC	197
61	6月28日	ハイパーオリンピック イン アトランタ	コナミ	¥5,800	SPG	
62	6月28日	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800	PZG	
63	6月下旬予定	SDガンダム CROSS OVER GALAXIAN(仮)	バンダイ	¥4,800(予価)	STG	
64	6月下旬予定	PAL－神犬伝説－	東映ビデオ／東北新社	¥6,800(予価)	RPG	
65	6月予定	愛天使伝説 ウェディングピーチ ドキベキお色直し	KSS	¥5,800	SLG	168
66	6月予定	アクチャー ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
67	6月予定	~VIRTUAL GOLF SIMULATION~ 栄光のフェアウェイ	コナミ	¥5,800(予価)	SPG	
68	6月予定	雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800(予価)	AVG	
69	6月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
70	6月予定	エンジェル グラフィティ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800(予価)	SLG	
71	6月予定	エンジェル グラフィティ~あなたへのプロフィール~限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800(予価)	SLG	
72	6月予定	KING'S FIELDⅢ	フロム・ソフトウェア	¥6,300(予価)	RPG	
73	6月予定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	¥6,800(予価)	AVG	192
74	6月予定	CityBravo！	アルトロン	¥6,800(予価)	SLG	
75	6月予定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
76	6月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予価)	RCG	
77	6月予定	Turf Wind'96~武豊 サラブレッド育成シミュレーション~(仮)	ジャレコ	価格未定	SLG	
78	6月予定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
79	6月予定	チェスマスター	アルトロン	¥6,800(予価)	TBL	
80	6月予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET([illegible])	¥5,800	AVG	
81	6月予定	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト	¥4,980	PZG	
82	6月予定	フェーダ・リメイク！~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	価格未定	S・RPG	
83	6月予定	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5,800	RCG	
84	6月予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
85	6月予定	モータルコンバット3	SCE／Inter	価格未定	対戦ACT	
86	6月予定	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
87	6月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	197
88	6月予定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X	¥5,800	SPG	
89	春予定	AssultRigs（仮）	SCE／Inter	価格未定	STG	
90	春予定	すらいムしよう！(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
91	春予定	3Dレミングス	SCE／Inter	¥5,800	PZG	
92	春予定	Total NBA'96	SCE／Inter	価格未定	SPG	
●7月以降発売のソフト						
93	7月5日予定	スタジオP	アジェンダ	¥5,800(予価)	PZG	
94	7月12日予定	アイルトン・セナ カートデュエル	ギャップス	¥6,800(予価)	RCG	197
95	7月26日	OverBlood（オーバーブラッド）	リバーヒルソフト	¥5,800	AVG	
96	7月26日	RacinGroovy	MIZUKI	¥5,800	RCG	
97	7月上旬予定	プロ麻雀 極（仮）	アテナ	¥4,980	TBL	
98	7月中旬予定	STRIKERS 1945	アトラス	¥5,800	STG	193
99	7月下旬予定	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800(予価)	対戦ACT	
100	7月予定	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ	¥7,800(予価)	TBL	
101	7月予定	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥3,800	STG	
102	7月予定	学校であった怖い話S（仮）	バンプレスト	価格未定	AVG	
103	7月予定	キング・オブ・スタリオン	日本物産	¥6,800	SLG	
104	7月予定	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	¥6,800	SLG	
105	7月予定	刻命館	テクモ	価格未定	SLG	
106	7月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
107	7月予定	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト	価格未定	SPG	
108	7月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800	TBL	
109	7月予定	ショックウェーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
110	7月予定	シルエット ストーリィズ	KANEKO	¥5,800(予価)	PZG	
111	7月予定	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	¥4,800(予価)	PZG	
112	7月予定	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800(予価)	STG	
113	7月予定	黄昏のオード~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス	¥5,800	RPG	
114	7月予定	東亜プランSTGコレクションVol.1	バンプレスト	価格未定	STG	
115	7月予定	TOBAL NO.1	スクウェア	[illegible]	対戦ACT	30
116	7月予定	七つの秘館	光栄	¥7,800	AVG	
117	7月予定	信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800	SLG	
118	7月予定	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト	¥6,800	ACT	
119	7月予定	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
120	7月予定	風雲悟空忍伝	エイコム	価格未定	ACT	
121	7月予定	ぷくんパ	アテナ	¥4,800	PZG	
122	7月予定	ブルーフラミンゴ レイナ（仮）	スコラ	価格未定	???	
123	7月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800(予価)	STG	50
124	7月予定	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	¥4,800	SPG	
125	7月予定	MASTERS 新・遙かなるオーガスタ	ソフトバンク	¥5,800(予価)	SPG	191
126	7月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	AVG	
127	7月予定	るぷぷキューブ ルプ さらだ	データム・ポリスター	¥4,800	PZG	
128	8月上旬予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800	AVG	
129	8月上旬予定	ぽじっと	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
130	8月下旬予定	COOL BOARDERS	ウェップシステム	¥5,800	SPG	
131	8月下旬予定	3Dウルトラピンボール	シエラ・バイオニア	¥5,800	ETC	
132	8月予定	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ	¥5,800	S・RPG	199
133	8月予定	王宮の秘宝 テンション	バップ	¥5,800(予価)	RPG	
134	8月予定	究極の倉庫番	伊藤忠商事	価格未定	PZG	
135	8月予定	三國志 リターンズ	光栄	¥6,800	SLG	
136	8月予定	真髄・碁仙人（仮）	J・ウィング	¥8,900(予価)	TBL	
137	8月予定	ストーンウォーカーズ	サンソフト	¥5,800	AVG	
138	8月予定	釣りバカ日誌（仮）	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	SLG	
139	8月予定	提督の決断Ⅱ	光栄	¥10,800	SLG	
140	8月予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	
141	8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800	ETC	
142	8月予定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	価格未定	STG	
143	8月予定	Fighting illusion~K-1 GRANDPRIX~	エクシングエンタテイメント	¥5,800	対戦ACT	
144	8月予定	ポエド（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	ACT	
145	8月予定	魔法少女ファンシーCoCo	POW	¥5,800	SLG	18
146	8月予定	MEGATUDO2096	バンプレスト	価格未定	対戦ACT	
147	8月予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	RCG	
148	8月予定	LAKEMASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
149	夏予定	ファンタステップ（仮）	ジャレコ	価格未定	AVG	
150	夏予定	アークザラッドⅡ	SCE	価格未定	S・RPG	60
151	夏予定	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	価格未定	AVG	
152	夏予定	ヴァーチャペット	バンプレスト	価格未定	SLG	
153	夏予定	Victory Zone2	SCE	価格未定	ETC	
154	夏予定	X-MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
155	夏予定	F1GP NIPPONの挑戦	OZクラブ	価格未定	RCG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
156	夏予定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
157	夏予定	ギャロップレーサー	テクモ	価格未定	RCG	
158	夏予定	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
159	夏予定	クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	RPG	
160	夏予定	結婚－Marriage－	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	SLG	
161	夏予定	3Dシューティングアクション コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800	ACT・STG	
162	夏予定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥5,800	SLG	
163	夏予定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテインメント	価格未定	SPG	
164	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	SLG	
165	夏予定	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ	価格未定	RCG	
166	夏予定	スーパー・ショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
167	夏予定	スペクトラルタワー	アイティアファクトリー	¥5,800	RPG	58
168	夏予定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5,800	RPG	
169	夏予定	ZERO DIVIDE 2	ズーム	価格未定	対戦ACT	46
170	夏予定	戦乱	エンジェル	価格未定	SLG	199
171	夏予定	東方珍遊記	ナグザット	価格未定	???	
172	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
173	夏予定	トワイライトシンドローム 究明編	ヒューマン	価格未定	AVG	
174	夏予定	TUNNEL（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	STG	
175	夏予定	Nap・Nap（ナップナップ）	ゲン・テック	価格未定	ETC	
176	夏予定	NOëL(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	180
177	夏予定	バーチャルプロレスリング（仮）	アスミック	¥5,800(予価)	SPG	
178	夏予定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	価格未定	PZG	
179	夏予定	パチンコ大好き（仮）	セタ	価格未定	TBL	
180	夏予定	必勝パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	¥5,800(予価)	ETC	
181	夏予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
182	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
183	夏予定	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル	価格未定	PZG	
184	夏予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	価格未定	S・RPG	
185	夏予定	BELTLOGGER 9	GENKI	価格未定	STG	54
186	夏予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
187	夏予定	ぼのぼの（仮）	SCE	価格未定	TBL	
188	夏予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイティアファクトリー	¥5,800(予価)	AVG	
189	夏予定	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	対戦ACT	
190	夏予定	ワイルドアームズ	SCE	価格未定	RPG	194
191	夏予定	ヴァルナフォース	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
192	夏予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ETC	
193	9月20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン	¥5,800(予価)	STG	
194	9月下旬予定	GO II プロフェッショナル（仮）	毎日コミュニケーションズ	¥6,800(予価)	TBL	
195	9月下旬予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	¥5,800(予価)	ETC	
196	9月予定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
197	9月予定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定	AVG	
198	9月予定	クーリースカンク	ヴィジット	¥5,800(予価)	ACT	
199	9月予定	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	¥6,800(予価)	AVG	
200	9月予定	Super Shot（仮）	Tears	¥5,800(予価)	???	
201	9月予定	スピードキング	コナミ	¥5,800	RCG	
202	9月予定	天地無用！登校無用	エクシングエンタテイメント	¥6,800	AVG	
203	9月予定	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5,800	SLG	
204	9月予定	Pinball Fantasies Deluxe	バップ	¥5,800(予価)	TBL	
205	9月予定	女神異聞録ペルソナ	アトラス	価格未定	RPG	38
206	9月予定	厄痛～呪いのゲェム～	アイティアファクトリー	¥5,800	AVG	
207	9月予定	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－	SCE	価格未定	対戦ACT	
208	10月予定	ミニ四バトル 爆走兄弟レッツ&ゴー(仮)	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
209	11月下旬予定	AZITO－アジト－（仮）	アステック21	¥5,800	SLG	
210	11月予定	あかずの間	ヴィジット	¥5,800(予価)	AVG	
211	11月予定	金田一少年の事件簿（仮）	講談社	¥5,800	AVG	
212	11月予定	SLASH FORCE（仮）	サントス	価格未定	STG	
213	秋予定	ウインクオーバー	パック・イン・ビデオ	価格未定	STG	
214	秋予定	GUNSHIP	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
215	秋予定	Cat The Ripper	トンキンハウス	¥5,800(予価)	AVG	
216	秋予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800	AVG	
217	秋予定	スーパーテクニックチャレンジカップ(仮)	メディアクエスト	価格未定	RCG	
218	秋予定	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	価格未定	SPG	
219	秋予定	同級生麻雀（仮）	ユーメディア	価格未定	TBL	
220	秋予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
221	秋予定	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－(仮)	セタ	価格未定	RPG	
222	秋予定	バトルバグス（仮）	バンダイナターナショナル電脳工場	価格未定	SLG	
223	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	価格未定	SLG	176
224	秋予定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
225	秋予定	ぷるるん！シェイプUPガール(仮)	J・ウィング	¥5,800(予価)	PZG	
226	秋予定	モンスターファーム	テクモ	価格未定	SLG	
227	秋予定	ラグナキュール	SME	価格未定	RPG	
228	96年冬予定	ストリートファイターZERO 2	カプコン	価格未定	対戦ACT	196
229	12月予定	ありす	グラムス	¥5,800(予価)	AVG＋RPG	199
230	12月予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	¥5,800	SLG	
231	12月予定	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥5,800	RPG	
232	12月予定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5,800	???	
233	年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A・RPG	
234	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
235	年内予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
236	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
237	年内予定	海腹川背・旬	エクシングエンタテインメント	価格未定	ACT	
238	年内予定	火竜娘－高悠環－	ガスト	価格未定	AVG	
239	年内予定	火竜娘－柳判官－	ガスト	価格未定	AVG	
240	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	価格未定	ETC	
241	年内予定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
242	年内予定	くるくるぱにっく（仮）	クールキッズ	¥2,800(予価)	PZG	
243	年内予定	里見の謎（仮）	サンテックジャパン	¥5,800(予価)	???	
243	年内予定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	価格未定	RCG	
244	年内予定	ソウルエッジ	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
245	年内予定	ダイナマイトキング	エイコム	価格未定	ACT	
246	年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
247	年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	
248	年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
249	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
250	年内予定	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房	価格未定	S・RPG	
251	年内予定	ホームドクター	サクセス	価格未定	ETC	
252	年内予定	ワールドスタジアムEX	ナムコ	価格未定	SPG	199
253	来冬予定	バーチャパチスロII（仮）	マップジャパン	価格未定	ETC	
254	来冬予定	MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	価格未定	SLG	
255	97年春予定	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード	価格未定	AVG	
256	発売日未定	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	価格未定	PZG	
257	発売日未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	RPG	
258	発売日未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
259	発売日未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
260	発売日未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
261	発売日未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	STG	
262	発売日未定	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
263	発売日未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
264	発売日未定	オメガブースト	SCE	価格未定	STG	
265	発売日未定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
266	発売日未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	???	
267	発売日未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
268	発売日未定	機甲兵G－1	アスク講談社	価格未定	SLG	
269	発売日未定	キング・オブ・パーラー(仮)～パチンコ店経営シミュレーション～	TEN研究所	価格未定	SLG	197
270	発売日未定	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
271	発売日未定	競馬育成シミュレーションゲーム（仮）	コナミ	価格未定	SLG	
272	発売日未定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
273	発売日未定	サイキックフォース	タイトー	価格未定	対戦ACT	
274	発売日未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定	PZG	26
275	発売日未定	The 11th Hour～The 7th Guest II～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
276	発売日未定	シミュレーションズー	ソフトバンク	価格未定	SLG	
277	発売日未定	Jump KID（仮）	ニュー	価格未定	ACT	
278	発売日未定	シュレディンガーの猫	タカラ	価格未定	AVG	
279	発売日未定	スーパーパンコレクション	カプコン	価格未定	ACT	196
280	発売日未定	スターグラディエイター	カプコン	価格未定	対戦ACT	196
281	発売日未定	STRESS-LESS LESSON	マックスファイブ	価格未定	PZG	
282	発売日未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
283	発売日未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
284	発売日未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
285	発売日未定	ZXE－D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
286	発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	価格未定	ACT	
287	発売日未定	ワース1092 操兵伝	ユタカ	価格未定	RPG	
288	発売日未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
289	発売日未定	The Tower	オープンブック	価格未定	SLG	
290	発売日未定	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	価格未定	対戦ACT	
291	発売日未定	TFX	イマジニア	価格未定	STG	
292	発売日未定	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	価格未定	SLG	
293	発売日未定	伝説のオウガバトル	アートディンク	価格未定	SLG	198
294	発売日未定	忍者じゃじゃ丸くん（仮）	ジャレコ	価格未定	ACT	
295	発売日未定	バイオハザード2（仮）	カプコン	価格未定	AVG	196
296	発売日未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ETC	
297	発売日未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
298	発売日未定	パチンコ（仮）	コナミ	価格未定	ETC	
299	発売日未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
300	発売日未定	ハリ～タカールラリー（仮）	エルコム	価格未定	RCG	
301	発売日未定	PS版テニス	ナムコ	価格未定	SPG	197
302	発売日未定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
303	発売日未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
304	発売日未定	FIST	イマジニア	価格未定	対戦ACT	
305	発売日未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
306	発売日未定	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	アトラス	価格未定	SLG	
307	発売日未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	価格未定	SLG	
308	発売日未定	ブレスオブファイアIII	カプコン	価格未定	RPG	196
309	発売日未定	北斗の拳	バンプレスト	価格未定	AVG	
310	発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	価格未定	対戦ACT	196
311	発売日未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	SLG	
312	発売日未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
313	発売日未定	マッハGoGoGo！	トミー	¥5,800(予価)	RCG	
314	発売日未定	ミッドランド～幻の王国～(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	
315	発売日未定	ユーリット（仮）	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
316	発売日未定	ライアット スターズ	ヘクト	価格未定	S・RPG	
317	発売日未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK	価格未定	対戦ACT	
318	発売日未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	価格未定	SLG	
319	発売日未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
320	発売日未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
321	発売日未定	レイストーム	タイトー	価格未定	STG	
322	発売日未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予価)	RCG	
323	発売日未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
324	発売日未定	ロックマン8（仮）	カプコン	価格未定	ACT	196
325	発売日未定	ロックマンX4	カプコン	価格未定	ACT	196
326	発売日未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	価格未定	TBL	

※5月増刊号G2スケジュールページにて、㈱バンダイより6月下旬発売予定として「SDガンダムCROSS OVER GALAXIAN(仮)初回限定版」というタイトルを掲載いたしましたが、これは編集部の誤りで、発売の予定はありません。ここに謹んでお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます

ぶっちぎり
特報1

魔法少女ファンシーCOCO

変身魔女っ子育成SLG ついに登場♥



魔法使いの女の子を育てる育成ＳＬＧ『魔法少女ファンシーCOCO』がプレイステーションで発売されることになった。この期待の新作『ファンシーCOCO』の魅力を独占、先駆けで紹介するぞ！

ＣＯＣＯは、魔法でいろんな職業や人に変身できる魔法界のお姫様。そんなＣＯＣＯを立派な魔法使いに育て上げるという育成型ＳＬＧが、'96年８月に登場する。ゲームには、ライバルのプリンセスや二枚目の家庭教師など、魅力あふれるキャラクターが数多く登場。ＣＯＣＯの育成や変身だけでなく、彼らが織りなす多彩なイベントにも期待できるぞ。

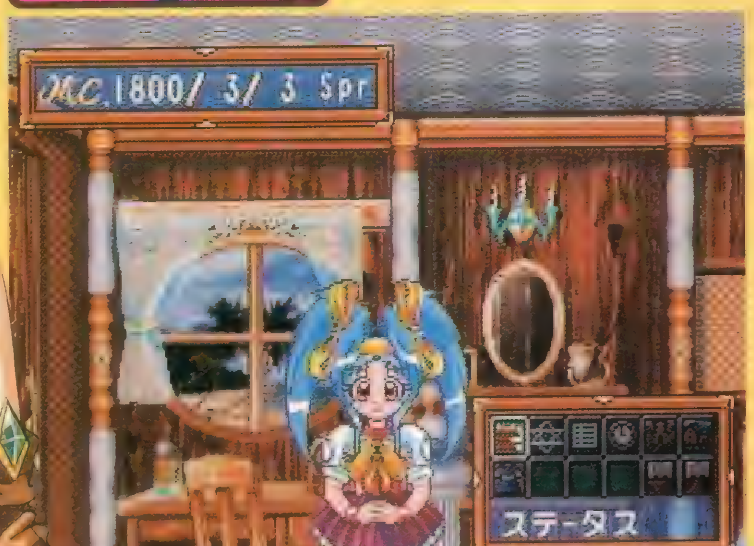
魔法界のお姫様を

修行や勉強、バカンスや休暇など、５年間に渡って魔法界のお姫様、ＣＯＣＯのスケジュールをしっかり管理。バランスよく育てて、立派な魔法使いに育て上げるというのがゲームの目的だ。その間には、年に１度の大競技大会「魔法祭」をはじめ、楽しいイベントが盛り沢山！　また、育て方によってＣＯＣＯはいろんな「変身魔法」を覚えていく。その変身パターンは、なんと50種類！　君は、いくつの変身姿を見ることができるかな？

魔法の国のお姫様 COCO

魔法の王国「ナタデランド」のお姫様。王家の血を引く者だけが使える変身魔法の使い手だ。大臣の娘で同い年の「ミルク」とは、大の仲良し。また、彼女のそばには、親衛隊長の息子「ライム」が、兄代わりとしていつも付き添っているのだ。

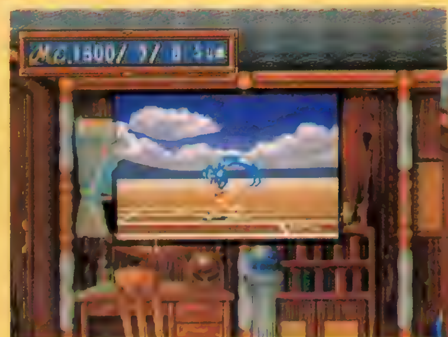
メイン画面





立派な魔法使いに育てよう!

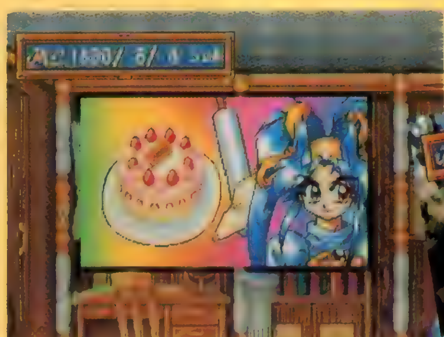
厳しい修行に





▲▶一人前の魔法使いになるために、毎日みっちり修行をさせるのだ。

楽しい休日♥



▲休日は趣味をおこなって過ごすことに。COCOは、たくさんの趣味を持っているぞ。



▶たまには気分転換にバカンスにいこう。これは休養を兼ねて別荘に訪れたところだ。



恋と魔法のライバル

ミュール

「ナタデランド」の隣国「モスコランド」のプリンセス。同い年のプリンセスであるCOCOに対し、妙なライバル心を抱いている。

魔法少女ファンシーCOCO

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	POW	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	8月予定		





90秒間で動画枚数なんと3000枚!!

オープニ

ゲームのオープニングで使われるアニメーションを、はやくも入手！　わずか90秒の間に、なんと3000枚もの動画を費やしたという超大作だ。30分のＴＶアニメでも、2000〜2500枚くらいが普通というのだから、そのすごさが分かるだろう。迫力あるアクションの連発で、全編を通してとにかく激しく動く！それもそのハズ、このオープニングを担当したのは、アニメ界ではトップクラスの実力を持つ金田伊功氏なのだ。そのハイクォリティなアニメーションを、ひと足お先に紹介しよう。

オープニングのアニメーション担当は金田伊功（かなだよしのり）氏!

オープニングアニメーションの作画監督を務める金田伊功氏は、「宇宙戦艦ヤマト」に始まり、「風の谷のナウシカ」、「天空のラピュタ」など、数々の大作に参加してきたアニメ界の大御所。氏の手がけたアクションシーンは、「金田アクション」と呼ばれ、アニメファンから絶大な支持を受けていたのだ。今回も、氏の得意とするアクションがふんだんに盛り込まれているぞ！

どんな「変身」をみせてくれるのかな?



ングアニメーション大公開

驚愕のハイクォリティアニメーション



ぶっちぎり
特報 2

霞ケ浦高校女子野球部!



チャームポイントは元気と情熱っ!!

CHIAKI NONOHARA
野々原 千晶

CV：國府田マリ子

明るく元気な野球少女で、女子野球部を発足させた張本人。本来の素質に加え、女子プロ野球選手になるはずだった母に手ほどきを受けただけあり、そのピッチングは一級品。

中学時代にも野球部を作ったのだが、その時は親友・牧野泉以外にメンバーが集まらなかったためにチーム結成を断念。その時のうっぷんをはらすかのように、高校では野球に全力投球！ 時には、熱くたぎる情熱ゆえに暴走することもあるが、素人ぞろいの野球部をひっぱる原動力となっている。

「グラウンドには、野球が楽しいねって語りかける妖精がいるの」。かつて母が教えてくれた〝フィールド・オブ・フェアリー〟の伝説を、千晶はこのチームの仲間と共に見つけることができるのか!?

DOKIDOKI Pretty League
ドキドキプリティリーグ

個性あふれる女の子たちを鍛えて最強の美少女野球チームを作り出せ！育成ＳＬＧに新たな流れを生み出しそうな期待の新作がこの『ドキドキプリティリーグ』だ。以前パソコン用ＡVGとして発売された同名ゲームとはキャラも中身も一新。楽しいイベントやアニメムービーもたっぷり盛り込まれた、このゲームの最新情報を４ページにわたって大公開だ！

日本一、目指しちゃいます♥

君が女子野球部のカントクになるのだ!

創設されたばかりの女子野球部の監督というのがプレイヤーの役割。各キャラの適正や能力をつかみ、一週間単位の練習メニューや対外試合などのスケジュールを組んでチームの戦力をアップさせていくのだ。ただ問題は、野球を知っているキャラはこのページで紹介した野々原千晶と牧野泉だけということ。それ以外のメンバーは、それぞれ高い素質はあるものの、野球に関しては素人同然なのだ。彼女たちの長所をうまく伸ばし、チームの戦力に反映させられるかがチーム育成の重要なポイントだ。

チーム育成で一番悩まされるのがキャラの扱い。何せ相手は気まぐれな女子高生。厳しくするとふてくされてさぼり、試合で大活躍すれば天狗になってまたさぼる。いかに彼女たちの気持ちをつかみ、キチンと練習させるかという点にも、監督としての手腕が問われるぞ。

育成システムの中で面白いのが、キャプテン選択によるチームカラーの決定だ。打撃力の高いキャラがキャプテンだと、ほかのキャラも練習で打撃力が特に上がりやすくなるといったように、キャプテンの長所＝チームの長所となるのだ。キャプテンはゲームスタート時に８人のキャラの中から選べるので、自分が目指すチームのカラーを考えて誰に任せるか決めよう。



◀キャラの中には、こんな野球部員らしからぬ子もいる。各キャラの長所をうまく見つけだそう!

女子高生らしいイベントも

ゲームの舞台は高校なので、練習や試合以外の時には女子高生ならではのイベントがいっぱい。学校がらみなら文化祭や定期試験等々、さらにクリスマスや花見などの季節ネタイベントもある。バレンタインデーなどには、ひょっとすると監督と部員の色恋ざたも？

これらのイベントは、誰をキャプテンにするかで展開も変わるので、キャラを変えて何回でも楽しめるぞ。

ライバルたちも個性的!

ゲーム中の試合は練習試合と公式戦の２種類がある。特に大切なのが公式戦で、ここでは日本全国のライバルたちと、日本一の座をめぐって激突することになる。どこも土地柄や校風を反映した個性あふれるチームばかり。コンピュータネットで情報を入手し、完璧な作戦を立てて勝負を挑んでくる名古屋の超管理野球チーム、勝つためなら手段を選ばぬ土佐のレディースチームなど、一見色物でもあなどれない強敵ぞろいなのだ。

千晶をささえる恋女房!

牧野 泉 IZUMI MAKINO





CV：白鳥由里

文通という今時珍しい趣味を持つ、優しく礼儀正しい女の子。千晶とは中学時代からバッテリーを組んでいて、女子野球部発足のもう１人の立役者。

熱くなって突っ走る千晶に対して、彼女はそれを押さえる冷静な女房役という役割を担っている。ただ、ここぞという時に決断力の鈍る面があり、そういう局面では千晶の勢いを借りて助かることもしばしば。まさに２人そろえば実力を何倍にもパワーアップできる黄金コンビなのだ。ライバル校の１つ・島原女学院のキャプテンとは小学校からの文通友達なので、試合では何かイベントがあるかも？

ドキドキプリティリーグ

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	９月予定		

一緒にがんばるプリティリーガーたち♥

プレイヤーとともに日本一の座を目指してがんばるのが、前ページの千晶&泉と、ここで紹介する8人の女の子たちだ。どの子もアクの強い個性派ばかりなので、扱いには相当苦労させられるはず。だけど、愛情を持って指導すれば、必ずプレイヤーの期待に応えてくれるはずだ！



ボーイッシュな暴れん坊！

KAORU TAKIZAWA

滝沢 馨

CV：松本梨香

多少自己中心的だが、男っぽいさっぱりとした性格が魅力のスポーツ少女。中学時代は野球をやっていたが、あまりにも勝敗にこだわるチームに嫌気がさして陸上へ転向していた。だが、千晶の熱意ある説得にほだされ、再び野球にカムバック。陸上で鍛えた強靭な足腰から繰り出す瞬発力とスピードが最大の武器だ。ケンカっ早い一面がある暴れん坊なので、素行面には要注意かも？





TOMOMI SUNAGA

須永知美

CV：米本千珠

剣が命の大和撫子

千晶と勝負して負けたため、野球部へと入部することになった、かなり古風なアナクロ剣道少女。

剣の達人だけあって、リストの強靭さと動体視力はかなりのもの。打撃面を中心に鍛えれば、選球眼バツグンの強打者へと育ってくれるはずだ。

お嬢様は野球も一流？

霞ヶ浦高校理事長の父と女流画家の母を持ち、毎日リムジンで通学するスーパーお嬢様。野球の経験はないが、幼い頃からやっていたテニスはプロ級の腕前。常識知らずな面があり扱いには苦労するが、確実な戦力に育つ下地は持っているぞ。

REIKO NAKAYAMA

中山玲子

CV：氷上恭子





SHIGEKO NAGASHIMA

長島茂子

CV：秋山久美

野球で有名になってアイドルデビューをもくろむ、ちょっと調子のいい女の子。自分の名前にコンプレックスがあり、必ず自分のことは"モコ"と呼ばせている。チームの戦力としてはちょっと不確定要素が多いし、その好奇心旺盛な行動がトラブルを引き起こすことも多いのだが、場の雰囲気を明るくするムードメーカーとしての素質は十分。面白いイベントもいろいろありそうなので、ある程度はキチンと鍛えて、余裕で勝てる試合などには先発メンバーとして組み込んでおきたいキャラだ。

アイドル志望のお調子者!



阪神命！ のトラキチ娘

無類のプロ野球ファンで、特に阪神タイガースを熱愛しているミーハー娘。そのせいもあってか、野球に関する知識は千晶や泉以上のものを持っている。ただし、知識だけが先行している監督志望タイプなので、自分でプレイするのは苦手。直接的な戦力としてはあまり期待できないが、豊富な知識がひょんなことで役立つ局面も予想されるので、ちゃんと練習はさせておこう。

YUKA KIMURA

木村由佳

CV：小森まなみ



MAYUMI ASAI

浅井真弓

CV：冬馬由美

普通の野球部員らしからぬ変わり者が多い女子野球部だが、その中でも筆頭に位置するのはまちがいなく彼女だろう。

彼女の変わっているところは、何といっても冴えた頭脳から生み出す発明品の数々。そのバリエーションはジェットエンジンから洗濯バサミまでと幅広く、その機能も超役に立つ物から、まるっきり無意味な物までとさまざまだ。学校側も専用の実験室を貸し与えて、その発明活動を支援しているというのだから、その才能のスゴサがわかろうというものだ。

見た目の通り、典型的な文化部系生徒の彼女はモロ体育会系な野球向きとは言い難い。でも、その運動神経の無さを補って余りあるのが、彼女の生み出す発明品だ。どのような形で登場するかはまだ不明だが、彼女を鍛えるほどすごい発明品を作って試合に貢献してくれるかもしれない。じっくり基礎体力をつけさせて先発に組み込もう。



科学の力で勝利をつかめ!



HIROKO KAWAI

河合弘子

CV：永島由子

機敏な動きの卓球少女

自己主張の強いメンバーぞろいの野球部の中では、めずらしく内気な女の子。普段はちょっとウジウジとした面があり、同じクラスのお嬢様・中山玲子の常識はずれながらも堂々とした振る舞いと言動に、あこがれすら感じている節もあるほどだ。

だが、そんな彼女もスポーツになると一変！　普段とはまるでちがう元気はつらつとした姿を見せてくれるのだ。彼女の魅力は、卓球で培った機敏な動きと動体視力。瞬時に打球の動きを見極め、それに反応できる彼女は名内野手の素質たっぷり。特にショートあたりが最適のポジションだぞ。

KYOKO HAYASHI

林 恭子

CV：瀧本富士子



ちょっとひかえめな下町っ子

下町育ちの両親を持ちながら、とてもそうは思えないほど控えめな性格の持ち主。野球部の中では目立たない存在だが、野球に取り組む態度は一番マジメ。特に秀でた部分はないが、小・中学校とソフトボールをやってきただけあって野球への順応性はかなりのもの。育て方しだいで、どんなポジションにも対応できるオールマイティーなキャラだ。クラスメイトの滝沢を慕っているらしいので、彼女がらみで面白いイベントがあるかも？

NEWS

読者参加ゲームも始まるよ♥

「ゲーム発売まで待ちきれない！」「早く野球部の女の子たちに会いたい」という人に朗報！　小社発行の「電撃ＡＤＶＥＮＴＵＲＥＳ」(偶数月20日発売)の４月20日発売号から、「ドキドキプリティリーグ・放課後編」と題された読者参加ゲームがスタートするのだ！

参加プレイヤーが扮するのは霞ヶ浦高校の男子生徒。つまりゲーム中の女の子たちのクラスメートとなって学園生活が体験できるのだ。

ゲームでは毎回、野球部がらみのさまざまなイベントが発生。それに対してどんな行動をとるかによって物語が展開し、その結果が短編小説風のリアクションとなってプレイヤーに送られてくる。うまく行動すれば、野球部のメンバーを自分のキャラの恋人にすることも可能だぞ。

イラスト／猫家菜央実



◀これが読者参加ゲームの千晶＆泉。ＰＳ版とはひと味ちがうかわいさたっぷりの彼女たちと、ラブラブな学園生活を楽しんじゃおう。

コミック版も♥♥♥ ガオ！ Ｚでスタート！

ゲーム以外でも『プリティリーグ』の勢いは止まらない！　現在発売中の電撃コミックガオ！　５月増刊号「ガオ！　Ｚ」から、コミック版の連載がスタートしているのだ。

「一週間後の学園祭までにチームを結成し、他校との試合に勝て！　勝てば野球同好会を部に昇格させてやろう」という無理難題を校長からふっかけられた千晶と泉。なんとしても女子野球部発足を目指す２人は、ほかの部からめぼしい逸材を見つけて引き抜こうと考えるのだが……。こんな具合にコミック版で描かれるのは、女子野球部結成時のエピソード。あの野球とはほとんど無縁な個性派ぞろいのメンバーが、どうして野球部に入ったかが、バッチリ分かっちゃうのだ。

ぶっちぎり
特報3 PSの奴隷で『さるかにハムぞう』が

本誌名物読者コーナー





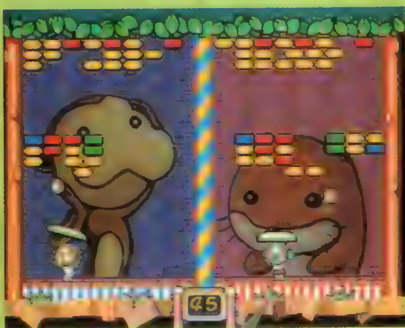
電撃ＰＳの奴隷コーナーで人気沸騰中の４コママンガ『さるかにハムぞう』が、なんとＰＳでゲーム化決定！　今までのゲームとはひと味違ったこのゲーム。今回は、特報でドドーンと４ページにわたってこのゲームやキャラクターの魅力について大紹介しちゃうぞ!!



大人気連載中



ゲーム内容は熱い対戦格闘ゲーム！（ウソ）



いきなりウソをついてごめんなさい。実はこのゲームは対戦型ブロック崩しなんだよね。しかし、対戦時の熱さでは格闘ゲームにも劣らないことを保証しよう。ルールはパドルを操作して、画面内にあるブロックにボールをぶつけて消していくといった単純なモノ。しかし、従来のブロック崩しと大きく違う点は、画面上に表示される「パワーゲージ」。このゲージは、ブロックを１つ消すごとに蓄積されていき、ボールがパドルにあたると貯まっていた分だけ１Pと２Pの間にあるマジキリが動くようになっている。先に相手方陣地を潰したほうが勝利者となるのだ！





●性別：おんな
●属性：秘書と女優
●好きな香水：しーけーわん
●好きな建築様式：イオニア式



◀▶ボールが下に何回落ちてもいい点も従来のブロック崩しとは大きな違いの一つ。斬新だよね。



▲◀パドルのフリップはし、Rボタンで角度が調整できる点もピンボールのようで楽しいぞ。



●性別：おとこ ●属性：えらい社長
●好きな飲み屋：いもたこなんきん
●好きなおやじ語：
「じゃ 私はこれでドロンしますんで」

ぞう子



運動神経バツグンの彼女は、元プロ羽子板選手の経歴をもつ。世界のトップ女優になるためにー大決心の末、さるかにプロダクションに入る。しかし女優としての出番はまったくなく、もっぱらかに夫（社長）の秘書として活躍中。



VS

かに夫

㈱さるかにプロダクションの社長。しかし、理由あって現在かに…。着ぐるみを脱げばけっこう渋めのナイス中間（ミドル）。年々押し寄せるオヤジ細胞に、かつての"裕次郎"はくずれつつあるのがさみしい所。現在妻と別居中というのもワケありなのか…？。





ゲーム化決定（本当!!）

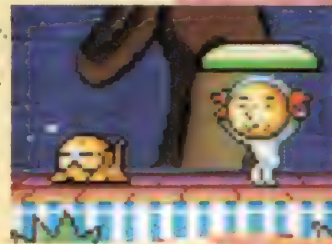
さるかにハムぞう

ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		



かわいらしいキャラもチェ〜ック

身体を丸めてボールとなりブロックを一生懸命壊してくれる各キャラには、ゲーム上でイロイロな特性があるらしいぞ。また、ここに紹介されている以外にもかわいらしいキャラが数多く用意されているので続報を楽しみにしていてほしい♥



◀ボール状に丸まっていたキャラが地面に落ちた図。痛そう…。

さるばどる



●性別：オス ●属性：にほんざる
●好きな季節：秋 ●好きな前線：停滞前線

くろまくスパイ団「co.ltd」所属の敏腕スパイ。ＢＩＧプロジェクト「国尼ミュージカル さるかにハムぞう」(休憩有)の情報を深めるために、さるかにプロダクションに潜入。彼の情報収集のすばらしさは、マンガを読めばわかるハズ？



勝ち	有利	不利	負け



もっきんねこ



●性別：メス ●属性：ジャングルキャット
●好きな音楽：サルサ ●好きなたんい：ｍｌ

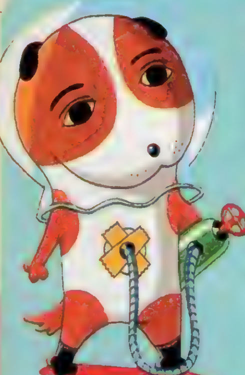
芸能プロダクション及びスパイ団などとはいっさいなんの関係をも持たないただの森の仲間の一匹。いつも陽気にもっきんをたたいているが、その目はどこか遠くを見つめている。



勝ち	有利	不利	負け

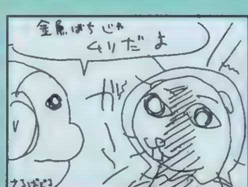


内田

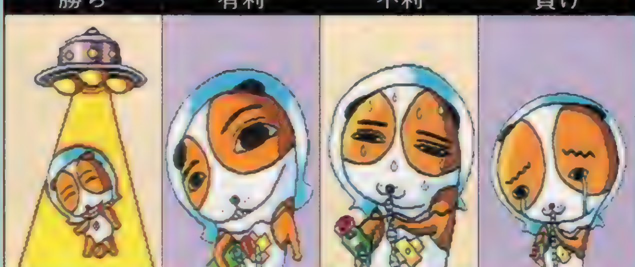


●性別：オス ●属性：うちゅう犬
●好きな惑星：火星 ●好きな発電所：火力

自称「宇宙スパイ」と言う彼は、宇宙に行くために様々な装備品を集めている。今までに集めた品は金魚ばちと、ＬＰガス（業務用)、の２つだけというのがガックシ。常にイロイロな所を物色する癖があり。



勝ち	有利	不利	負け

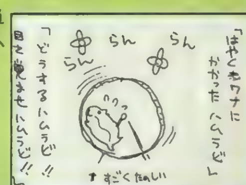


はむらび



●性別：メス ●属性：ゴールデン・ハムスター
●好きな電話番号：177 ●好きなまわし車メーカー：ＨＯＥＩ

スパイ２号の、ほのぼのハムラビ。実は何をスパイするのかよく分かっていないらしい…。しかも、スパイって単語自体もよく分かっていない。



勝ち	有利	不利	負け



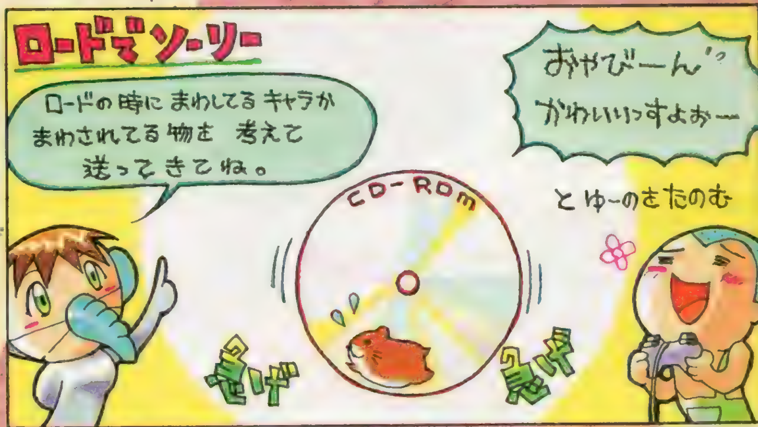


『さるかにハムぞう』3つのアイデア大募集

現在『さるかにハムぞう』の開発状況は20%。まだまだイロイロ面白くなっていくわけだが、その要素を読者様からも大募集。まさに電撃ならではのスーパー企画なのだ！

① CD読み込み中の画面表示アイデア募集

●CD-ROMのゲームデータを読む（NOW LOADING）時のグラフィックを大募集！ その内容は、何かが何かを回している図(できれば、正方形に近いモノが嬉しい)。『さるかにハムぞう』に出てくるキャラクターをそのまま利用してくれてもいいし、キミが創ったオリジナルキャラクターを描いて送ってきてもOK！ また、回すキャラクター、もしくは回されるモノだけを単品で考えて送ってくれてもOKだ！ 見ているだけで楽しくなってしまうような奇抜なアイデアをジャンジャン送ってほしい。



② 「おじゃま」絵を募集

●このゲームは、ブロックを崩していくと対戦で有利になるアイテムが落ちてくる。その中に「おじゃま」というアイテムがあり、これをキャッチすると対戦している相手側の画面内に一定時間ドドーンとビッグなグラフィック（半透明）が登場し、ボールを見にくくしてしまうのだ。この時のグラフィックを大募集。送ってもらったグラフィックはそのままスキャニングすることも可能なので、カラーイラストでもなんでもアリ。エッチでグーなグラフィックで相手を困惑させるのもいいかも……(でもハードコアすぎるのはペケ)。



③ 勝利ポーズアイデア募集

●格闘ゲームをプレイすると、それぞれのキャラクターにイカした勝ちポーズが入っている。『さるかにハムぞう』でも各キャラクターにこのようなキメポーズが入るのだ（でもこのゲームは格闘ゲームじゃあないぞ）。そこで、読者の皆様からイカしたポーズを募集。キミが考えたオリジナルポーズでもいいし、某格闘ゲームキャラの必殺技のようなポーズでも可。また、キャラクターは前のページでも紹介したとおり、センターのマジキリによって相手のキャラクターを潰して勝利をつかむ。そこで、壁を押すような演出のポーズでも大歓迎！



あて先はこちら 〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 電撃PS編集部『ハム』係まで♥

●応募のしめ切りは6月14日(消印有効)。ハガキには、あなたの住所・氏名を忘れずにね。





スクウェアPS参入第1弾は

TOBAL No.1

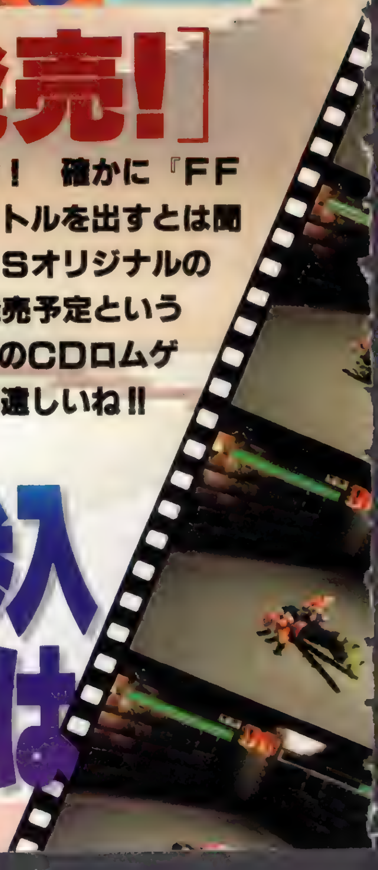
トバル ナンバーワン™

［7月発売!］

スクウェアが格闘ゲームを出すぞ！ 確かに『FFⅦ』の発売までにいくつかのタイトルを出すとは聞いていたけれど、参入第1弾がPSオリジナルの対戦格闘だったとは……。7月発売予定というから、あと3カ月でスクウェア初のCDロムゲームが誕生することになる。待ち遠しいね!!

TOBAL No.1
トバル ナンバーワン

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	￥5,800(予価)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	7月予定		



TOBAL NO.1

1/60秒の世界で繰り広げられる
華麗なバトル!!



この美しい連続写真を見よ!

格闘ゲームといってもあまりピンとこないかもしれない。いうまでもなくこの「トバル」は、スクウェアが手がける初の格闘ゲーム(しかも3D)だからだ。とはいえ、過去の作品やPSの『FFⅦ』の写真を見てもらえばわかるように、スクウェアの技術力の高さは誰しも認めるところ。しかもこのゲームを作っているのは、3D格闘で実績を残している超強力なスタッフたち(数々の賞を受賞した、超有名な3D格闘を作った人たち)なのだから、どれだけスゴイかわかるというもの。

3D処理に定評のあるプレイステーションというハードで、どんなゲームが作られるのか……想像するだけでワクワクしてくるね!

それでは最新のゲーム画面を元に、ゲームシステムや登場キャラクターたちを紹介していこう!



なんと、キャラデザインは『ドラゴンボール』『クロノ・トリガー』でおなじみの鳥山明氏!

このゲームの世界設定とキャラクター設定を担当しているのは、あの鳥山明氏なのだ! 開発スタッフの意気込みや姿勢、高度な技術力に惚れこんだ鳥山氏が自ら参加したというだけに、力の入れようもハンパじゃないぞ。今までにも、ゲームのためにキャラを描き下ろした経験を持つ鳥山氏だけど、格闘ゲームのキャラというのは初めて。それだけ氏も「トバル」に賭けているのだ!



オライムス

ホム

チュージ・ウー

惑星トバルに集う格闘家たち

…3D格闘!!

格闘システムをチェック！



気になる対戦格闘のゲームシステムについて、現時点で判明している部分を細かくチェックしていこう。キャラの操作方法から、「つかみ」をはじめとするオリジナル要素まで、チェック項目はたくさんあるぞ！　これを読めば『トバル』の魅力がバッチリわかるのだ!!

CHECK 1 キャラはフィールド内を自由に移動できる

▼フィールド内を自在に動き回れるので、リングきわに追い詰められてもしのげることが可能なのだ。相手に攻撃されなければの話だけどね！



まずは基本的な操作方法から紹介していくことにしよう。『トバル』ではボタン操作が、他の格闘ゲームとちょっと変わっているのだ。たとえば、キャラが前後（プレイヤーから見ると左右）に移動するだけでなく、ボタン操作により、相手キャラに対して、360度回り込むように移動することができるぞ。つまり簡単な操作だけで、フィールド内を自在に歩き回れるっていうわけ。このシステムをうまく利用することで、相手の横や背後に回り込んで攻撃をしかけることができちゃうぞ！　もちろん、そういった有利なポジションからの攻撃は成功率も高いので、常に相手の背後を取り続けるように動くのが理想だ。とはいえ、そうはうまくいかないものなんだけどね(笑)。独特の移動方法だけど、操作自体は決して難しくないのですぐに慣れるはず！



▲相手の斜め後方に回り込んだロボットのホム。両者の足の向きに注目してね。
▼しかし、エポンの振り向き攻撃によって逆にやられてしまった！

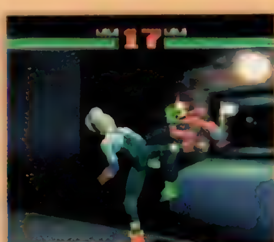


リングがあるということは…？

下の写真を見てもらえれば、戦いの舞台となるフィールドが四角いリングの形をしていることがわかるだろう。しかもこのリングは地面よりも高いところに置かれているらしい。どうやら、リングアウトという概念があると考えてまちがいなさそうだ。リングアウトをめぐるかけ引きが熱いことは、『闘神伝』や『ゼロ・ディバイド』を例に出すまでもなく、みなさんご存じのとおり。今から楽しみだね！



▲リングぎわでの攻防。うまく攻撃を当てれば、リングアウトも狙えそうだ。



▲まだ正式発表はないものの、写真を見る限りリングアウトの概念がありそう。

CHECK 2 ジャンプはボタンで操作 飛び道具などはなし！

CHECK 1で解説したように、回り込みの操作を簡単にした都合で、回り込みとジャンプの操作を分ける必要ができた。この『トバル』ではジャンプの操作が、回り込みの移動の操作と別になっているのだ。ボタンでジャンプする格闘ゲームは、プレイステーションに限らず、ほとんどなかっただけに、慣れるまでにはちょっと時間がかかるかもしれないね。

各キャラはいろんな技を持っている。✚キーとボタンの組み合わせで、さまざまなコマンド技を繰り出すことができるのだ。ただし、いわゆる飛び道具（『ストZERO』の波動拳や『闘神伝』のサンダーリングのような攻撃）は存在しない。キャラたちはみんな素手で、自分の体だけを武器に戦っているからだ。



▲コマンド技は用意されているが、『トバル』の世界に飛び道具は存在していない。生身の体で勝負だ！

CHECK 3 上段・中段・下段・ジャンプ攻撃を使い分けよう！

基本的な攻撃パターンは上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、ジャンプ攻撃の４種類。これらを相手の裏をかくように使い分け、戦っていくことになる。

写真のモデルはエポン。この３つの技は実は連続技になっていて、右パンチ、左ミドルキック、右ローキックの順番で繰り出しているのだ。


上段攻撃


中段攻撃


下段攻撃

CHECK 4 「つかみ」からの攻防が戦いを奥深いものにしているのだ！

相手の近くで、コマンドを入力すると、組みつくことができる。この「つかみ」を決めたあとにコマンドを入力することで、さまざまな技を出せるのだ。同じコマンドでも組みつく位置によって別の技が出る（正面からと左からとでは別の技になる）っていうんだからすごいよね！



CHECK 5 背後からの投げ技もちゃんと用意されているぞ！

相手の正面や横から「つかみ」を決めることができるのはＣＨＥＣＫ４で紹介したとおり。それ以外にも、背後から「つかみ」を決めて技をかけることもできるのだ。写真はエポンの背後を取ったチュージ・ウーが、投げ技のジャーマンスープレックスを決めている連続写真だ。



そのほかにも…

このゲームの基本となっているのは、あくまでも１対１による格闘だ。今回紹介する４人以外に登場するキャラもみんな素手で戦うようだ。写真を見てもらえれば、画面上部に時間表示があったり、ラウンド数が２だったりすることがわかるだろう（設定で変えられそうだけど）。このあたりのシステムは今までの格闘ゲームと同じなので、違和感なくプレイすることができそうだね。写真はまだ開発途中のものだけど、チュージ・ウーのキック攻撃に、赤い光による演出が施されているなど、グラフィックから見てもかなり凝ったものに仕上がりそうだ！







独学で身につけた武術を駆使して戦う地球人

新中人（しんちゅうじん）の父と日本人の母を持つ17歳の地球人。モルモラン鉱石を発掘する鉱山で働きながら、学校に通っている。短気なところはあるものの、基本的には単純で明るい性格。そのためか、地球人タイプの女の子（トバルには美的観念が異なる異星人もいる）にはかなりモテているようだ。もっとも、本人は女の子にはあまり興味がないようで、そんなことに気を使うよりはトレーニングをしていた方が気楽だと考えているらしいが…

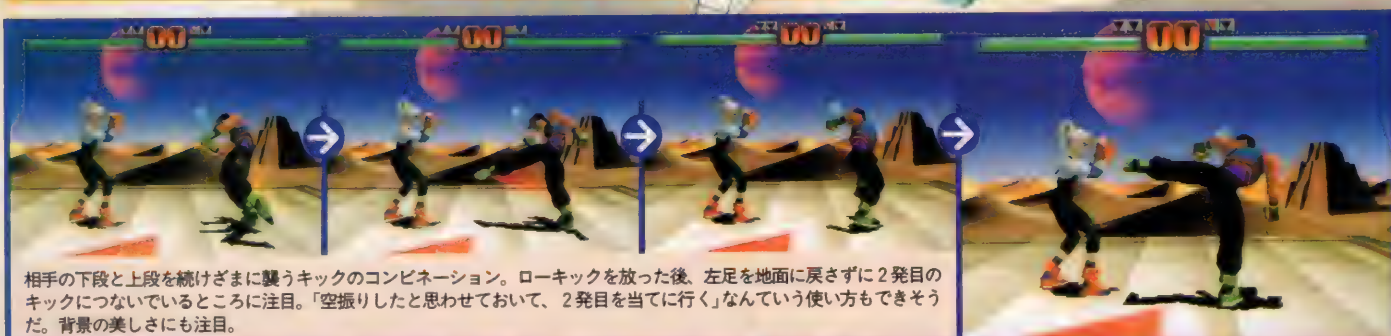


▲大技のジャイアントスイングを決める。どこまで飛ぶ？

彼の使う武術は、祖父から習ったものをベースに、独学で身につけたものなのだ。

ちょっと短気な、明るい少年

CHARACTER PROFILE 【チュージ・ウー】

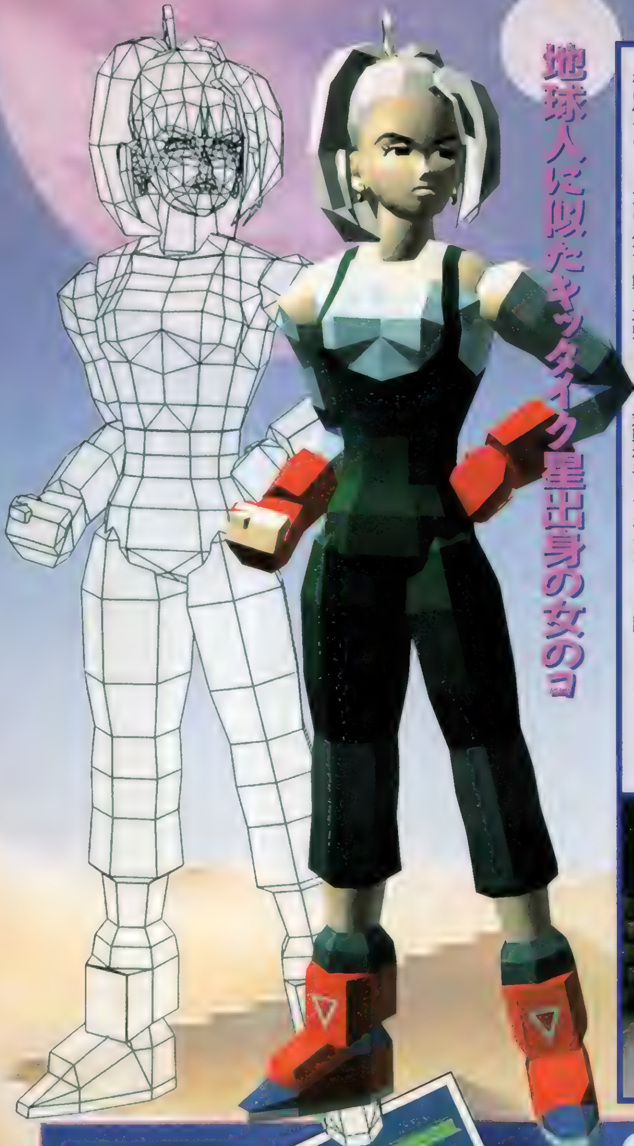


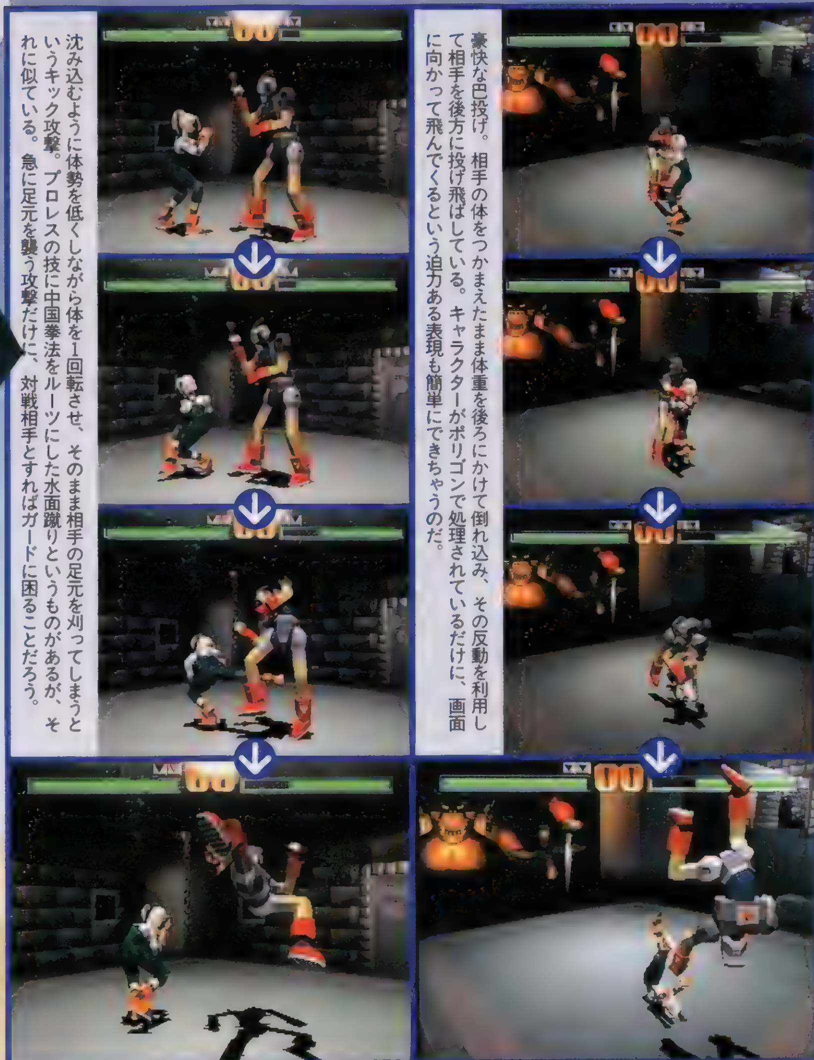
相手の下段と上段を続けざまに襲うキックのコンビネーション。ローキックを放った後、左足を地面に戻さずに2発目のキックにつないでいるところに注目。「空振りしたと思わせておいて、2発目を当てに行く」なんていう使い方もできそうだ。背景の美しさにも注目。



「つかみ」からのバリエーションの1つ。相手の右腕を取って肩にかつぎ、自分の体を放り出すようにして投げ飛ばしている。いわゆる一本背負いだが、投げた反動で自分も1回転してしまうところがすごい。こんな技で叩きつけられたらとても痛いだろう。

地球人に似たキッタイク星出身の女のコ





沈み込むように体勢を低くしながら体を1回転させ、そのまま相手の足元を刈ってしまうというキック攻撃。プロレスの技に中国拳法をルーツにした水面蹴りというものがあるが、それに似ている。急に足元を襲う攻撃だけに、対戦相手とすれば ガードに困ることだろう。

豪快な巴投げ。相手の体をつかまえたまま体重を後ろにかけて倒れ込み、その反動を利用して相手を後方に投げ飛ばしている。キャラクターがポリゴンで処理されているだけに、画面に向かって飛んでくるという迫力ある表現も簡単にできちゃうのだ。

CHARACTER PROFILE 2【エポン】

ちょっぴりクールなところが魅力的

トバルの衛星の1つ、キッタイク星出身の女のコ。ふだんはもの静かなのだが、激しいパワーと闘志を秘めている。もちろん、格闘家としての実力もかなりのもの。小柄な体(とはいえ、167センチある)で2メートルを越す大男たちと戦うのは大変だろうが、彼女は別に苦にしていないようだ。本人は「自分より強いボーイフレンドが欲しい」と思っているわけではないのだが、周りの男の子たちはそう見てくれないようで、どうも敬遠されていて、なかなかボーイフレンドができない。それならそれでいいとばかりに開き直っているところがいじらしい。本当は寂しがっているみたいだけどね。





▲[illegible]ている[illegible]から[illegible]表情に注目

▶背後からの投げ技。[illegible]マンスー フレ[illegible]クスが[illegible]後方に見える大きな像が[illegible]を出しているね







プロレス技でいうところの風車式バックブリーカー。相手の体を上下が逆になるようにして持ち上げ、その流れのまま自分の足に背中から腰のあたりを叩きつけていることが、この連続写真を見てもらえればよくわかるだろう。華麗でありながら威力も大きい投げ技なのだ。

相手の腕を背中で固め（1枚目の写真）、その腕を取ったまま大きくジャンプする（2枚目の写真）。その後、空中で1度手を離して相手の体をつかみ直したら（3枚目の写真）、最後に後頭部が地面にめり込むように叩きつける（4枚目の写真）という投げ技。すごく痛そう……。

外見は怖いけど、実は優しい心の持ち主だ



CHARACTER PROFILE 3【オライムス】

青い皮膚が特徴的なキエンタック星人

オライムスはトバルで生まれたが、れっきとしたキエンタック星人である。特徴的な赤いトサカ（のようなもの）や、卵で子供を生むところなどから「ニワトリちゃん」と地球人が呼ぶキエンタック星人だが、それは別にからかっているわけではない。両者の関係はともに尊敬しあい、慕いあうなど良好であり、愛情をこめてそう呼んでいるからだ。

198センチという長身のオライムスが黙って立っているところからは怖い印象しか受けないが、本来の彼は哲学的な面も持つ、優しい人物である。もちろん、戦うときはその限りではないが……。2人の子供と1コの卵の父親でもある。





▲[illegible]相手をリングに叩きつける大技が炸裂！　戦いに情けは無用なのだ

◀エボンの背後からミドルキックを決めるオライムス。フィールド内を動き回って、有利なポジションを確保しよう！

CHARACTER PROFILE 4【ホム】

作業用ロボットの底力を見よ

ホムはもともと、鉱山で働く作業用ロボットとして作られた。だが、第66回大会でナンバーワンの座についた地球人の天才武術家フェイを見たことが、その後の彼の人生（ロボット生？）を大きく変えることになったのだ。フェイにあこがれたホムは、彼に弟子入りを志願する。孤独を愛するフェイに断られ続けたものの、粘り強い交渉が実って弟子入りを認められた。そんな彼を待っていたのは、地道で厳しい修行に明け暮れる生活。長年にわたる修行は決して楽なものではなかったが、ロボット根性とでもいうべきものでそれを克服し、ついに第98回大会への出場を許可されたのである。



▼ホムのアッパーカットに大きくの[illegible]





▼チュージも使っていたジャイアントスインクをホ[illegible]している[illegible]背後の[illegible]の輪がまぶしい



◀[illegible]なをたえるようにして後ろに投げる！作業用ロボットのパワーを見せつける攻撃だ





BACKGROUND ストーリー背景

西暦2027年、地球の宇宙探査船が10数個の衛星を持つ惑星を発見した。この惑星トバルの大気は地球人にとって理想的で、トバルに住む人たちとの友好関係を築くことにも成功する。究極のエネルギーであるモルモラン鉱石の産出星として名高いトバルには、あちこちの惑星から異星人が集まってくるのだが、地球人もその仲間入りを果たしたのだ……。

このゲームはそんなバック・ストーリーを持っている。ゲームタイトルにもなっている「トバル ナンバーワン」とは、大の格闘技マニアであるトバル王が主催する格闘大会のこと。200日に1度ずつ、すでに97回も開催されている歴史ある大会なのだ。

2048年。厳しい予選を勝ち抜いたメンバーたちによって、第98回大会の決勝戦がスタートした。はたして優勝するのは誰？









女神異聞録

常に進化し続ける、『メガテン』シリーズ。PSで新たな生命を吹き込まれ、生まれ変わったこのシリーズ最新作の魅力のすべてを、どこよりも早い最新画面とともにお届けしよう。



女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

PERSONA ペルソナ



1 新キャラ続々登場！謎の敵キャラ神取鷹久とは？



2 悪魔とのコンタクトからペルソナ発動まで徹底解明









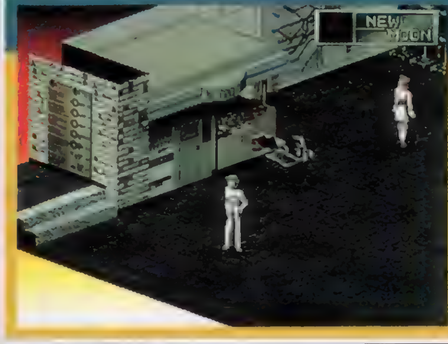
3 進化したバトル＆フィールド大解剖





最新最速情報大公開!!

明かされた3つの真実!!



黒い影を持つ謎のキャラが登場

『女神異聞録』では、『メガテン』シリーズ特有の"怪しさ"と、より現実に近い"普通さ"を併せ持った、これまでにないタイプのキャラクターが数多く登場する。そんな不思議な雰囲気を持ったキャラクターたちの素顔を、少しだけ覗いてみよう。

主人公を取り巻く人間たち

CHARACTER



Kei Nanjyo 南条圭

通称:なんじょうくん

金持ちの家に生まれた御曹司で、優秀な頭脳を持った自信家。しかしその性格が災いしてか、友人からは常にけむたがられている。親の愛情を知らずに育った彼は、南条家の執事である山岡だけが心の支えとなっている。



Player Character 主人公



プレイヤーの分身となる、聖エルミン学園の平凡な男子生徒。未来への夢や不安を感じながら、ありきたりな日常を送るただの少年だった。しかし、未来が見えるというちょっとした占い遊びをきっかけに、心の奥に潜む別の人格の力に目覚めていく。





Maki Sonomura 園村麻希

通称:マキちゃん

主人公のクラスメート。明るく礼儀正しい少女だが、病弱なため、子どもの頃から何度も入退院を繰り返している。そのためか、多少世間知らずな一面もあるようだ。ここ1年、再度の入院生活のために休学中。しかし、たびたびクラスメートが見舞いに訪れてくれることもあってか、症状は回復しつつある。

覚醒

Prologue

湘田区御影町にある聖エルミン学園。そこに通う17歳の主人公も、マーク、ゆきの、南条など、個性的なクラスメートに囲まれながら、ごく普通の学園生活を営んでいた。自分の将来に対する夢、希望、そして不安と、様々な想いの入り交じった、当たり前の学園生活。

そんな中、未来が覗けるという占い「ペルソナ遊び」が、学生たちの間でちょっとした流行となる。このペルソナ遊びをきっかけとして始まった、神秘的な体験。これが、主人公たちの心の奥底に潜む別の人格の力、「ペルソナ」を目覚めさせることになる…。

それは、ちょっとした遊びがきっかけだった…

瀬田区御影町、1人の男の野望がその町を覆う

異変

Prologue

遺跡や神社などの古い建物と、近代的なビル群とが入り交じる瀬田区御影町。最先端のハイテク企業セベクは、この歴史のある町に拠点を設け、若くして支社長となった神取鷹久を送り込んできた。

それからというもの、夜中に地下から聞こえてくる怪しい機械音や、町中をうろつく怪しい男たちなど、セベクと神取に関する悪い噂は絶えない。事実、神取の胸には黒い野望が秘められていた。

やがておこる突然の異変。神取の野望が、この平和な町を包みこむ。そして聖エルミン学園の生徒たちも、否応なく巻き込まれていくのだった…





黛ゆきの Yukino Mayuzumi

通称:ゆきのさん

頼れる姉御肌としてみんなに慕われている主人公のクラスメート。アルバイトで学校の外の世界を体験し、早くも現実の厳しさを認識し始めている。そのためか何事に対してもクールに振る舞う。しかし、憧れの先生に対してはクールになりきれないという女らしさも持っている。



神取鷹久 Takahisa Kandori

最先端企業セベクの御影町支店支社長。若くして支社長に抜てきされた俊才で、セベクの急成長に大きく貢献してきた。しかし、悪い噂の絶えないセベクの代表者ということで、地元の住人からは、あまり良い目では見られていないようだ。





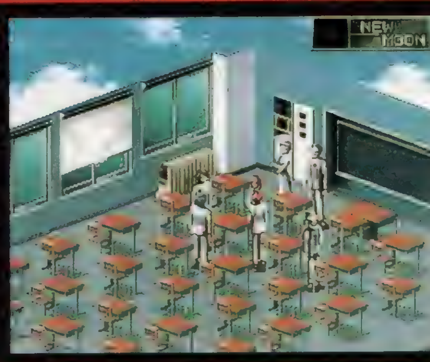
稲葉正夫 Masao Inaba

通称:マーク

主人公のクラスメート。甘やかされて育ったため、わがままで聞きわけのない少年。母親からは「まーくん」と呼ばれており、そのことから友人からはマークという愛称で呼ばれている。漠然と親離れしたいと思っているが、まだ無意味に反抗してみせることしかできない。

『女神異聞録PERSONA』のパートナーの概念

『女神異聞録』では、「仲魔」という概念がないので、パーティメンバーはすべて人間となっている。パーティの最大人数は５人だが、パートナーは10人近く登場する予定。ストーリーによって入れ替わっていくのか、それとも自由にメンバーを変更できるのかは現時点では不明だが、多くのキャラが登場するだけに、彼らの織りなす人間ドラマにも期待できそうだ。



◀教室の中に集まっているクラスメートたち。ここで、メンバーの入れ替えが可能なのだろうか？



"仲魔"とも"ガーディアン"とも違う第3のシステム

シリーズでは異色作だった『if…』を色濃く受け継いだ最新作、『女神異聞録』。今回は、これまで一貫して守り通されてきた「仲魔システム」にかわり、新たに「ペルソナシステム」が導入された。はたして、人間と悪魔の関わりはどう進化したのか。探っていこう。

ペルソナシステム解明

仲魔＋ガーディアン＝「ペルソナ」!?

シリーズではお馴染みの、悪魔と交渉して仲魔になってもらい、必要に応じて呼び出すという「仲魔システム」。そして『if…』で導入された、ガーディアンと呼ばれる守護霊的悪魔により、能力や魔法に影響を受ける「ガーディアンシステム」。この2つの要素を反映しているのが、今回のキーワードである、「ペルソナシステム」だ。ここでは、そのペルソナに関する流れを詳しく紹介するぞ。



◀『女神異聞録』は、過去のシリーズに比べると、若干ライト感覚になり、より親しみやすく進化している。

CONTACT
コンタクト

悪魔との交渉でスペルカードを入手

召喚スペルカード入手までの流れ

- 悪魔との遭遇
- コンタクト開始
- 目的の悪魔から召喚スペルカード入手
- ベルベットルームへ

悪魔との戦闘では、戦うだけでなく、会話やパフォーマンスで悪魔との接触を試みることができる。ここでうまく説得できれば、「召喚スペルカード」というアイテムを入手できるのだ。これは、その悪魔を召喚するために必要なアイテム。しかし、主人公たちは悪魔召喚師ではないため、自力では使えない。まずはこれを2枚以上集め、ベルベットルームに持っていく必要があるのだ。



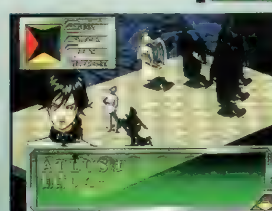
◀悪魔は機嫌をそこねるとスペルカードをくれなくなるので注意。

説得したり



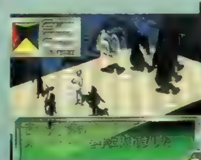
▶いろんなコマンドを駆使して悪魔と交渉。この辺の流れは、これまでのシリーズとほぼ同じだ。

勧誘したり



◀交渉のコマンドはキャラによって様々だ。対する悪魔によって、誰が交渉するかも重要になりそう。

スペルカード入手





▲▶うまく交渉に成功すれば、召喚スペルカードを入手できる。

FOR EXPERT

前作までとの違い①

属性

『真・女神』のⅠやⅡのように、ストーリ上の選択で属性が変わるということはない。ただし、個々の悪魔には属性の概念があるから、キャラとの相性などは、生まれそうだ。

VELVET ROOM
ベルベットルーム

召喚スペルカードで悪魔を召喚、体に宿らせる

合体・降魔の流れ

- マインドマンサーに合体に必要なスペルカードを2枚渡す
- マインドマンサーが召喚スペルカードを使って、悪魔を召喚する
- マインドマンサーが召喚された悪魔を合体する
- 新たなペルソナが誕生する
- 合体が終了すると、誕生したペルソナは、ベルベットルームにストックされる
- 必要なペルソナをマインドマンサーに降魔してもらう

召喚スペルカードを、ベルベットルームにいるマインドマンサー（召喚師）に渡せば、悪魔を召喚してもらえる。ただし、主人公たちは悪魔そのものを扱うことはできないので、2体の悪魔をマインドマンサーに合体してもらい「ペルソナ」にしてもらう必要がある。そして、それをキャラの体に宿らせる（降魔）ことで、そのペルソナの力を身につけることができるのだ。ペルソナはキャラクター1人につき3体まで降魔可能だ。



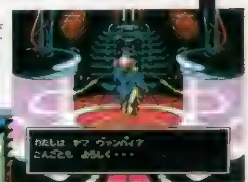
FOR EXPERT

前作までとの違い②

邪教の館

過去のシリーズで登場してきた「邪教の館」。ベルベットルームも役割的には、今までの流れを汲むが、ペルソナをストックできるなど新趣向も用意されている。

▶邪教の館も形を変え、姿を変え、生まれ変わっていく





◀「真・女神転生Ⅱ」での剣合体シーン。今回はどうなる？

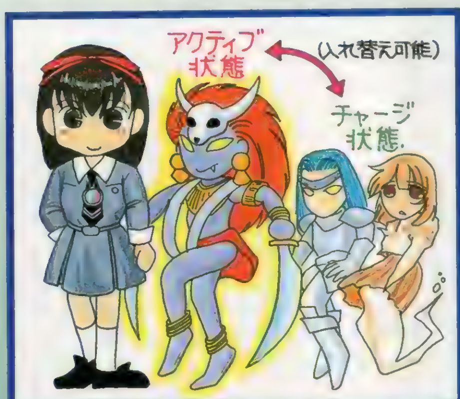
PERSONA
ペルソナ

そして、体に宿った悪魔の力を発動

ペルソナ発動の流れ

- 悪魔との戦闘開始
- ペルソナ発動（アクティブ状態のペルソナを呼び出して攻撃する）
- （アクティブ状態のペルソナとチャージ状態のペルソナは交代可能　要1ターン）
- 戦闘終了

降魔させたペルソナの中から1体をアクティブ状態にすると、キャラの能力に影響を与えるだけでなく、戦闘中に「発動」することでその力を直接使うこともできる。また、戦闘中に他のペルソナ（チャージ状態）と交換することも可能。交換には1ターンかかるけど、これによって状況に応じた様々な戦い方が可能になっている。



アクティブ状態とは？

ペルソナが使用可能である状態。キャラの能力に直接影響を与え、「発動」によりその力を行使できる。

チャージ状態とは？

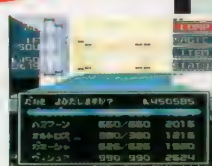
降魔されただけのペルソナの状態。いつでも交換できる〝予備のペルソナ〟と考えるとわかりやすい。

FOR EXPERT

前作までとの違い③

仲魔

前作までの主人公の象徴だった「悪魔召喚プログラム」が存在しないため、今回「仲魔」の登場はなし。このため、パーティキャラは人間がメインとなる。



▲魔貨や属性に気を使う必要がないぶん、楽になった



イラスト／松永あやこ



より視覚的に進化した戦闘システム

過去のシリーズからくる固定観念から脱却すべく、さまざまな要素でより親しみやすく進化を遂げている『女神異聞録』。なかでも最も様変わりをしたのが、この戦闘シーン。システム、グラフィック、サウンド、すべてがパワーアップし、戦いがさらに楽しくなる！

DATA FILE

一新された戦闘

クォータービューによる美麗で迫力の戦闘

戦闘シーンは、キャラクターや悪魔の戦う姿がアニメーションで表示される、クォータービュー（斜め見おろし）タイプ。キャラクターだけでなく、敵の悪魔も数種類のアニメパターンを持っていて、攻撃を受けたり、魔法を使ったりするごとに多彩な動きを楽しむことができるのだ。今回の戦闘の目玉である「ペルソナ発動」では、目も眩む迫力のエフェクト効果も期待できそうだ。



▲攻撃されると、痛そうにのけ反る姿も見られる。



◀効果音も多彩。悪魔もそれぞれ声を発する。

個々のキャラクターにより得意な武器が違う

戦闘では、これまでのシリーズと同様、通常攻撃と銃による攻撃が可能になっている。これに、それぞれのペルソナの力を使う「ペルソナ発動」が加わるのだ。また、それぞれのキャラクターには個性に合わせて得意な武器が設定されており、これによって攻撃時のアニメーションが変わってくる。10人近く登場する予定のキャラクターたちが、どんな戦い方を見せてくれるのか、とても楽しみだ。



◀主人公の通常攻撃は剣での攻撃。やはり主人公といえば剣が似合う。



◀銃での攻撃。短銃からライフルかでも、アニメーションが違う凝りよう。



◀ペルソナ発動。登場シーンでのエフェクト効果は大迫力。





フォーメーションで戦術的に

戦闘シーンがクォータービューとなったことで、パーティメンバーのフォーメーションが設定できるようになった。具体的に、どのフォーメーションだとどうなるということはまだ不明だが、このフォーメーションのおかげで、より戦略的で奥の深い戦闘が可能になるはずだ。



▲メンバーの状況に応じて、自由にフォーメーション変更。うまく利用して戦闘を有利にしよう。

膨大なアニメーションに注目

戦闘時のアニメーションはとにかく多彩。各キャラの個性豊かな攻撃シーンには、かってない躍動感があるぞ。メガテンシリーズは、どちらかというと戦闘が地味だった印象があるけど、今回の「ペルソナ」は、動きのある、スリリングな戦いになりそうだ。



◀やんちゃなマークらしいオノ攻撃。



◀マキの通常攻撃は後方からの弓攻撃だ。



◀ゆきのさんの武器は、鉄製の折鶴！

2D

2Dフィールドには多くの建物が存在

今度の『女神異聞録』の舞台は現代となっているため、フィールド上には学校や地下鉄、高速道路など、見慣れた建物が多く存在する。これが、この世界をより親しみやすくしているのだ。また、道路を走る車が信号で止まったりといった「動き」もあり、ビジュアル的にも楽しい。

学校



地下鉄



公園



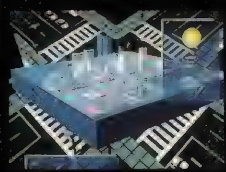
視点変更も可能

2Dフィールドでの全体マップは、視点を自由に変更することができるようになっている。これなら、建物の影などに入り込んでも、キャラを見失うことはなくなるハズだ。



俯瞰視点

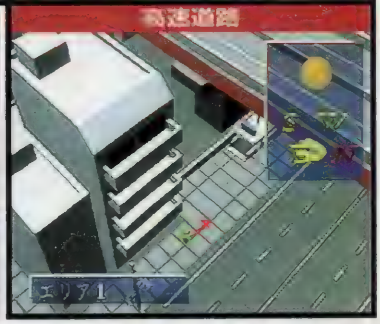
◀上空から見下ろすため、現在のキャラの位置がわかりやすい。



横アングル

▶位置はちょっとわかりにくいが、より立体的な町並みを楽しめるアングル。

高速道路

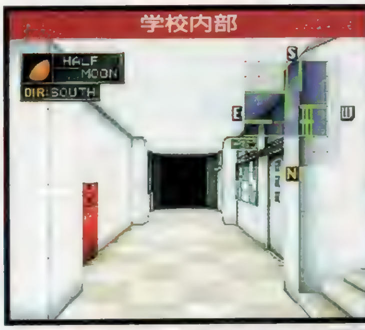


3D

建物の中は超本格3Dダンジョン

いざ建物の中に入ると、そこは本格的な3Dダンジョン。シリーズお馴染みのオートマッピング機能が継承されているので、3Dダンジョンが苦手という人でも安心だ。マップ内を良くみれば、掲示板や火災報知機などが丁寧に書き込まれていて、実に芸が細かい。3Dならではの演出にも注目！

学校内部



学校内部



地下鉄内部



スムーズな移動 横歩きも可能

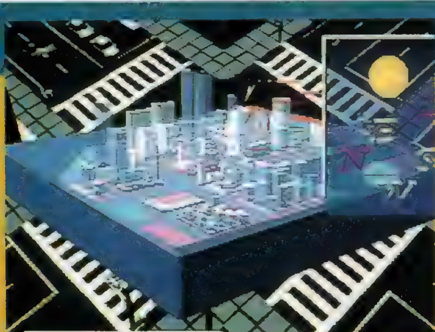
3Dシーンでは、方向転換をしないで左右に動く「横移動」が可能になった。このおかげで、左右に入り組んだ通路などを移動するわずらわしさが、かなり軽減されている。



◀意外にも、メガテンシリーズでは初めての導入

地下鉄内部





操作性の大幅な向上で、快適移動

フィールドは、全体マップが2D表示、各建物内が3Dマップという、これまでと同様のタイプ。しかし、緻密に描かれた2Dフィールドには、過去のシリーズでは見られなかった"動き"が盛り込まれ、3Dダンジョンには、かつてない"滑らかさ"が感じられるのだ。

動きだしたフィールド



ZERO DIVIDE2

独占スクープ満載!!

キャラデザイン一新!!

1/60

……あれから１年。メカニックなデザインのキャラクターたちが繰り広げる、３Ｄ格闘ＡＣＴ"ゼロ・ディバイド"がさらなる進化を遂げて帰ってきた!!　1/60フレーム動作を始めとし、一新されたキャラデザインにシステムの改善、新キャラの登場などの注目ポイントを大特集!

登場キャラクター

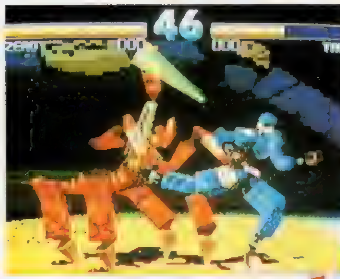
8+4+αが戦う

（旧キャラ）（新キャラ）（謎）

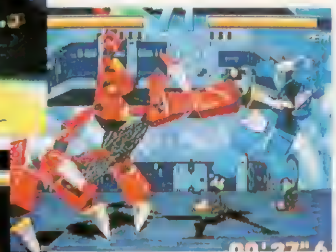
今回の『2』には、前作で最初から使用できた8体に新キャラ4体が加わり、12体+αのキャラクターが登場する。新キャラの内訳は、使用キャラ2体と新たなボスキャラの2体が決定しているぞ。新キャラについての詳しい情報は次号以降でフォローしていくのでお楽しみに！

ゼロを始めとする前作からの8体は、デザインが一新されてよりサイバーな感じに仕上がっている。現在は開発途中ということで、ゼロとタウ、そしてファンなら気になるイオの3体まで、デザインが完成しているぞ。画面写真を見てもわかるように、前作のイメージを残しつつも洗練されてカッコ良くなっているのだ。

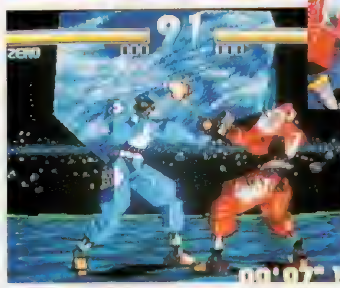
新たに加わった要素はキャラクターだけでなく、それぞれが使用する技やコンビネーションの種類も大幅に追加されるのだ！　当然通常の打撃技だけでなく前作同様、ミサイルなどの飛び道具も様々にバージョンUPして導入される。また、敵の攻撃を受け止めて反撃に転じる当て身系の技が最低ひとつ全キャラに常備され、コンビネーションはパンチ→パンチ→キックといった基本的なものはもちろん、対戦相手の体重や技のヒットした状況によっていろいろな変化が持てる連続技を考慮中とのこと。あらかじめ決められたものだけではなく、プレイヤー自身がコンビネーションを発見できるってワケだ。



◀新デザインになったゼロとタウの戦い。前作に比べると全体的にスマートになって、キャラクターの輪郭がよくわかるようになっている。もちろんタウのシッポは健在だ!!



▲ボディーのテクスチャーマッピングが、より細かく描き込まれている今回もボディカラーは種類豊富！

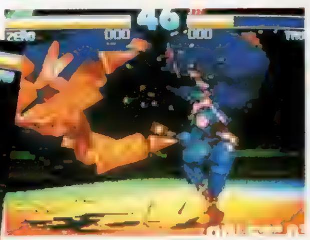


◀前作同様、同じキャラクターでも1Pと2Pで身体のパーツが少し異なっている。この細かいこだわりがうれしいポイントだ

コンビネーション充実

パターンで決まるコンビネーションよりも、その状況に応じて変化できるものの方が、バリエーションがあってプレイしていて楽しいよね。







起動!

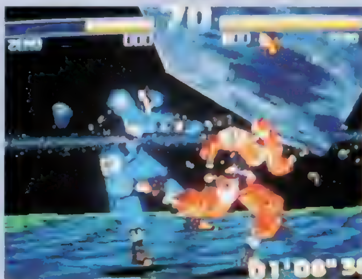


※画面は開発中のものです©ZOOM 1996

『ゼロディバ2』ここに注目!ポイント別に分析

Point1 1/60フレームで動く

前作は秒間1/30フレームでキャラクターが動作していたが、『2』ではその倍の1/60フレームによる動作を実現している。これにより、1/30ではぎこちなく感じられたキャラクターのモーションがスムーズに表現され、精度の高い動きが可能になったのだ。実際に1/60で動作している『鉄拳2』や『バーチャファイター2』の動きを想像してもらえば、今回の『2』の動きが見えてくるだろう。



▲動き自体のスムーズさはもちろん、モーションの軌道なども修正されていてかっこいいぞ。

Point2 すべてのステージがリニューアル

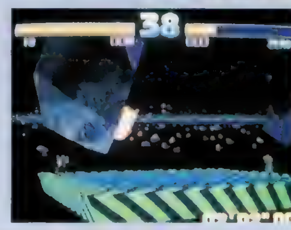
このゲームの特徴の1つに、背景のハデな演出がある。前作では、巨大な円形のリングがステージを覆うように回転したり、ジャングルの中に恐竜が歩いていたりと驚かされた人も多いはず。『2』では、前作のステージをすべてリニューアルし、これまた凝りに凝った演出が随所に盛り込まれているのだ。現在は、右で紹介している3つのステージができあがっている。早く他のステージも見てみたくなるよね。



◀バックに巨大なオブジェが浮かんでいるステージ。ポリゴンを使って、立体感もバッチリ表現されているのがうれしい。



▲このステージは、戦っているキャラクターのアップが、バックに投影されているのだ。



◀宇宙空間に浮かんだリングで戦うステージ。バックでは巨大な隕石が衝突し、爆発までするぞ。

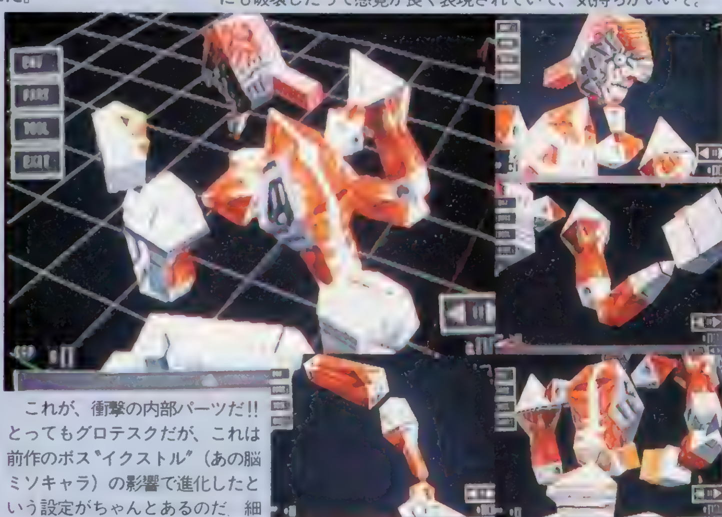
Point3 ボディ破壊の驚異的演出

前作はボディにダメージを受けると、外壁が半透明になり中のパーツが見える処理が成されていた。今回は、ダメージを受けると外装のパーツが粉々になって飛び散り、中から新たな内部パーツが表示されるようになっているのだ。下の画面写真を見てもわかるように、内部パーツはまるで生物を思わせる筋肉や脳と、メカニックなパーツの組み合わせで設計されている。口があったり、背中のプラグのようなパーツを見ると……。前作の設定を生かして、進化した形がこれだ。



▲装甲が剥げると、外装のパーツがハデに空中へ飛び散る! いかにも破壊したって感覚が良く表現されていて、気持ちがいいぞ。

衝撃の内部パーツ



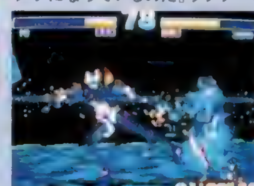
これが、衝撃の内部パーツだ!! とってもグロテスクだが、これは前作のボス"イクストル"(あの脳ミソキャラ)の影響で進化したという設定がちゃんとあるのだ。細部までよく描き込まれているぞ。

Point4 旧キャラのデザイン一新

前作で登場した8体のキャラクターのデザインが一新され、新鮮な感覚で楽しむことができる。とはいっても、前作のイメージは壊れていないので、ファンの人も納得いくデキ映えじゃないかな? やっぱメカはかっこいい～!!



▲サソリ型のタウは、デザインがスッキリして前作よりも見やすくなっている。



▼イオはパッと見、あまり変わらない。よ～く見ると、ビキニのパンツになっているのだ。ウフフ…♡

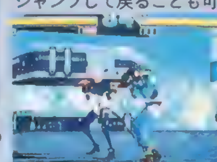
Point5 新フィーチャーあり

システム面でも、いろいろな変更が成されている。現在判明しているのは、リング際にぶら下がったときに横移動が可能になったこと。また、ぶら下がっている敵の手を踏めたり、戦闘中にダメージを受けたときなどのボイスが追加されるなど、よりエキサイティングで臨場感のある戦いが楽しめるぞ。



▲リングへの復帰パターンも増えているぞ。

▼敵の背後から、リング内へジャンプして戻ることも可能。





▲左右に移動できることで、敵との軸をずらしてリングへ戻れる。

北海道から春だより

「ロボット大行進編」

メーカーインタビュー in ZOOM



――早速ですが、『2』の開発はどのくらいからスタートしたのですか？

代表取締役　佐藤明氏（以下佐藤）：「去年の秋頃に話が持ち上がりました」

技術開発部　竹田淳一氏（以下竹田）：「前作のデキがイマイチという意見も多かったので」

――と言いますと……？

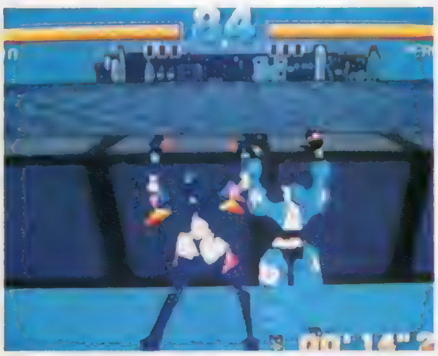
企画開発部　福田正和氏（以下福田）：「前作が発売されて、各方面から様々な意見をちょうだいしまして。人間の体感スピードが1/60ということで、とくにリアルタイム性の高い格闘ACTは、1/60で動かないと……と指摘されましたから」

佐藤：「そうです。『2』は1/60で動くことが大前提ということを基本コンセプトにスタートしました」

――なるほど、チャレンジ精神ですね

竹田：「キャラが人間でない利点を生かせないか。他のゲームにないような1/60で動いて、なおかつ背景も1枚絵でごまかすのではなく、前作と同じようにハデな演出ができるものを作ろうと」

――『2』を開発するに当たって、ご苦労なさっている点はどんなところでしょうか？



佐藤：「開発環境を変えたので、前作で制作したツールやキャラのデータが一切流用がきかないんです」

竹田：「キャラクターのモーションも使えないので、1から開発しないといけない。とくに、1/60だとデータが前作の2倍になってしまうため、メモリーの容量がキツイですね。その他にもまだまだ…」

佐藤：「キャラクターのモーションにも気を使い、前作の反省点をふまえて、わかりにくかった動作も直す努力しています」

福田：「ただ、キャラクターの形態がアレなものですから、どうしようもない部分も……」

――ポリゴン数が前作に比べて押さえられているようですが、その辺に関してはどうですか？

竹田：「1体につき、3分の1ほど減っています」

佐藤：「でも、今回のキャラクターを見てもらえばわかると思うんですが、一概にポリゴンの数で見た目の美しさが変わるとは言えないんですよ」



▼左から代表取締役・佐藤明氏、技術開発部・竹田淳一氏、企画開発部・福田正和氏（本文中、敬称略）。とにかく、ムチャに熱いクリエイター魂を持った、力強いスタッフのみなさん

竹田：「これは経験を積んで覚えることで、ポリゴンが多いとキレイなものができると錯覚しがちですが、余計なところにポリゴンを使うと逆にチラついて見にくくなってしまうこともあるんです」

――『2』での新フィーチャーは、どのようなものが加わる予定ですか？

福田：「前作の延長ですが、キャラクターがダメージを受けるとボディの外装がはがれます」

――前作にあったボディパーツのダメージゲージが今回はないようですが？

佐藤：「視覚的に見せる方向で考えていますので、今のところできるだけ画面中に余計なゲージを設けないように開発を進めています」

――それでは、現在の目標としているポイントは？

福田：「前作では各キャラクターの使える技が少なかったので、『2』ではできるだけそれぞれのモーションを増やしたいです」

竹田：「1番の目標は、作り終わって自分たちが買いたくなるようなデキのゲームにしたいですね」

佐藤：「昼休みとかに、みんなで大会でも開いて遊べるくらいになれば満足です。今回の『2』は、それができると思います」

――編集部で、キャラクターがしゃべってくれるとうれしいという意見があったんですが……

福田：「今回は、何らかの形でボイスを入れます。ダメージ時は当然で。まあ、とは言っても技名を叫んだり、〝うりゃ〜〟とかいうかけ声ではヘンなので、基本的には何を言っているのかは、わからないが動物的というか機械的なノイズみたいなものを用意する予定です」

――『2』は、かなり期待できると……

佐藤：「一応、『ゼロ・ディバイド』は今回の『2』で完結と考えていますので、やりたいことはすべて入れたいと思っています」

福田：「1/60で動かすことが最大の目標でしたから、これが満たされれば十分満足だと」

佐藤：「あんまり、続編、続編とシリーズを重ねても変わりばえしなくて作っていても飽きますからね。実際、新キャラを加えて小手先をいじっても、ユーザーのみなさんに本質的な衝撃を与える作品はできませんから」

――そ、そうですか…ちょっと残念ですが。

佐藤：「その分、十分納得のいく内容にしますので、期待して待っていて下さい」

――最後に読者へのひとことをお願いします。

スタッフ一同：「絶対、スゴイゲームにします!!　1/60の衝撃をぜひ体験してみて下さい!!!」



1/60フレームへのチャレンジ!

スゴイゲームになる!!（予定）

ゼロ・ディバイド2

ZERO DIVIDE2
ゼロ・ディバイド2

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

マクロス DIGITAL MISSION VF-X



ユリ・ツワブキ

マクロス　デジタルミッションVF-X			
ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) アナログジョイスティック
発売日	7月予定		





いよいよ発売が近づいてきた、マクロスファン必見の「デジタルミッションVF-X」。
　今回は、最新の画面写真とともに、これまでに判明しているゲームシステムを解説するぞ。ここに登場する5人のアイドルたちを救い出すのはキミだ!!



ケイト

バルキリー 高速の貴公子！

プレイヤーがこのゲーム中で操縦することができる機体は、全部で６機の歴代バルキリー。始めに選択できるのはＶＦ－１Ｘの１機だけだが、ステージ進行とともに選択できる機体がどんどん増えていくのだ。

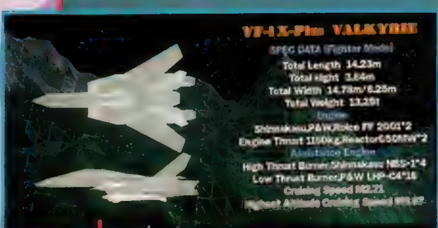
登場する機体は、どれもアニメファンにはおなじみのものばかり。始めから使えるＶＦ－１は他に比べると昔の機体だが、ゲーム中ではパワーアップされた"Ｘ ｐｌｕｓ"として登場。ＶＦ－４は、アニメではファイターとガウォークしか見られなかったが、今回はちゃんと３タイプに変形する。ＶＦ－11Ｂは、ＶＦ－１の後継のバランスの取れた機体。重装型のＶＦ－17Ｄ、高機動性を追求したＶＦ－19Ａ、脳波誘導による操縦などの最新テクノロジーが詰まったＶＦ－22など、特徴的な機体の性能が、ゲーム中ではどのように再現されるかといった辺りも、とても興味深いのだ。

★



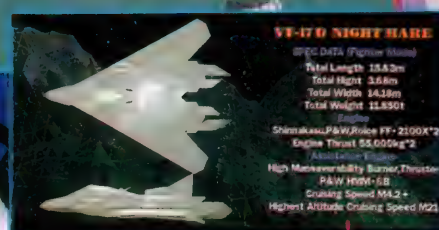



ビオレッタ



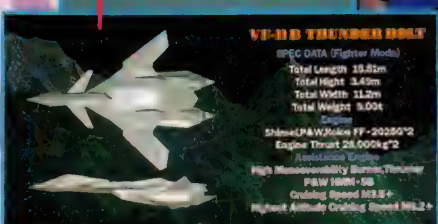
VF-1X plus



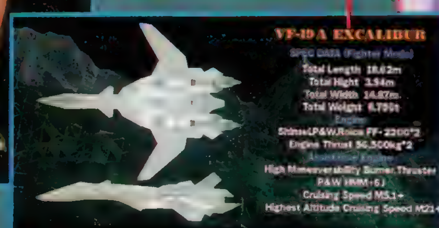


VF-17D

VF-11B



VF-19A



戦闘
一瞬の判断が必要な限界点のバトル!!




ファイター


ガウォーク


バトロイド

この「VF－X」のコンセプトは自由気ままな戦闘。つまり、ファイター、ガウォーク、バトロイドの3形態を自由に変形させ、好きな武器を撃ちまくり、バリバリと敵を倒すことを楽しむのだ。その攻撃パターンもバルキリーによって様々。主力武器のミサイルの発射数まで違い、各バルキリーの細かな設定が思う存分に味わえる。しかも、各バルキリーの変形シーンもリアルに再現され、いつでもどこでもどの形態へも変形可能という作りの細やかさ。ステージの特徴や、敵の種類により、なによりもキミの気分のままに変形するバルキリーが、戦闘の楽しさを10倍にも引き上げるぞ。

また、敵キャラも、機動ポッドや戦闘機、地上砲台から巨大要塞まで多種多様。しかも、そのほかにも超強力な敵も存在するらしい……。続報を待て！

ターゲット ロック オン



▶敵の機体を発見したら、まずはロックオンだ！ これでいつでもミサイル発射可能だ。

反応弾一斉発射!



▶敵機に対して一斉にミサイル発射！ VF－XとVF－22のミサイル数の差は大きいぞ

ターゲットを完全撃破!!



▶ミサイルは非常に強力な兵器だ。この武器をメインとして戦いは繰り広げられていくだろう。

■印の写真は、「アニメ版超時空要塞マクロス（TV）」のものです。

必殺技

最強の技で群がる敵を断つ！

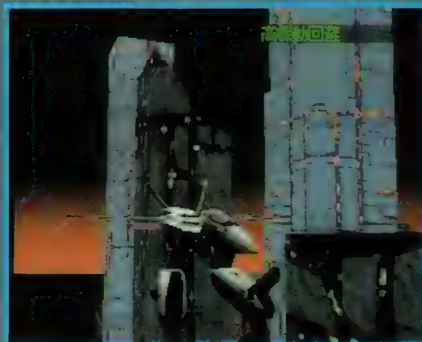
バルキリーの最大にして、最強の攻撃法"必殺技"。これは、各バルキリーの各形態ごとに4パターンずつ存在する。これは、高機動で敵攻撃を回避したり、全方位の敵を攻撃するなど、いろいろなパターンが存在する。しかも、この必殺技は通常武器を使用しながらも使え、ミサイルを発射しつつ敵のミサイルをギリギリで回避するといった、アニメーションそのままの攻撃も可能。つまり、通常のミサイル攻撃などにこの必殺技をからめることによって、戦闘バリエーションは無限に広がっていくのだ。その無限の可能性の中から、キミだけのオリジナルコンビネーションを見つけ出そう。



フリージア

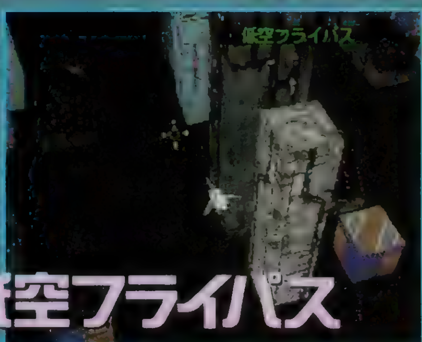
高機動回避

▼高い機動性を使うことにより、敵の攻撃を回避する技。敵が多数いるときに便利。



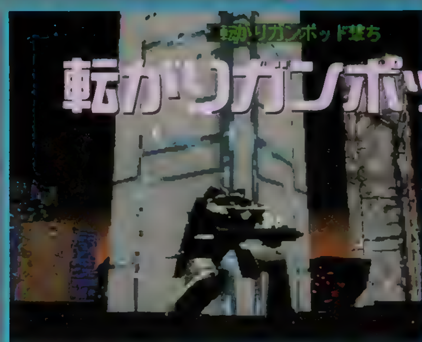
低空フライパス

▶[illegible]することにより、敵機や、敵の攻撃をやり過ごす。[illegible]



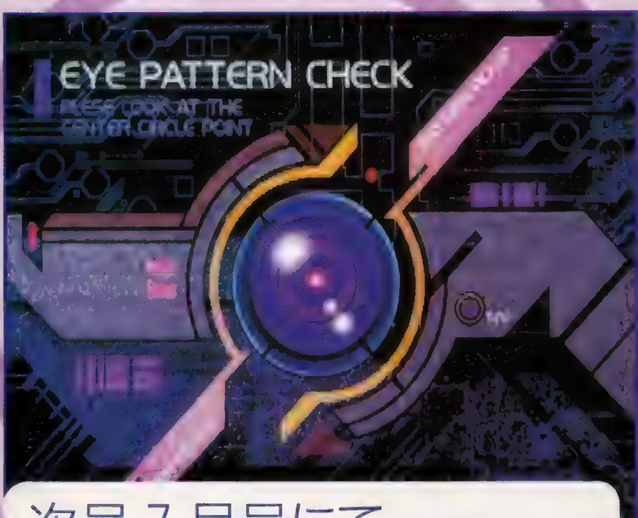
転がりガンポッド撃ち

◀バトロイド形態にて、[illegible]





発売直前となる次号では、完成バージョンによる完全紹介。さらに、ビッグなプレゼントの数々も用意しているので、絶対に見逃せないぞ!!



次号7月号にて

超特集堂々決行!!

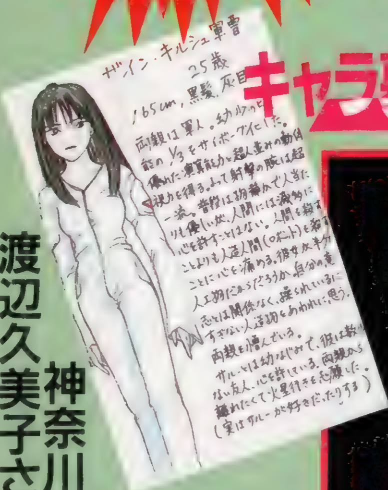


最新情報満載!

魅力たっぷりのサウンド

その緻密なグラフィックと近未来的な設定で人気急上昇中の『ベルトロガー９』。開発も順調に進んでいるようで、今まで謎に包まれていた部分が次々と明らかになってきた。今回は、濃厚なストーリー展開をさらに盛り上げる豪華キャスト陣、それに自機の操作法やステージの特色といった超見逃せない情報をまとめて紹介していくので、くれぐれもお見逃しなく！

キャラ募集で採用されたあの少女がついに画面に登場!



神奈川県
渡辺久美子さん

本誌５月号で採用されたサルー軍曹の相棒キャラが、ついに画面に登場した！　骨格や歯までＣＧで再現されていることから、しゃべるときは表情豊かに動きそう。乞うご期待。



表情の変化も期待できそう!!



最新のCG技術でリアルに再現!!



BELTLOGGER 9
ベルトロガー９

&ビジュアルをまとめて紹介だ!!



氷上恭子さん

機動歩兵ナビゲーションコンピュータ

「タイムボカン」のジュン役、「ヤッターマン」ではヤッターマン２号のアイちゃん役を演じた岡本茉利さんが担当。コンピュータボイス風にアレンジされた声がイカス！



岡本茉利さん

アマンダ／ミカ

「愛天使ウェディングピーチ」で花咲モモ子役を演じ、ただいま人気上昇中の氷上恭子さんが担当。どんなタイプのキャラかは続報に期待してね。

魅力の声優さんが勢ぞろいだぜ〜っ!!



主人公 パトリック・サルー軍曹

気性の荒い連中が集まる宇宙海兵隊で軍曹として従事する青年。極秘の指令を受け、突如として通信を絶った資源採掘施設ベルトロガー９に向かうのだったが…。「ママレードボーイ」の土屋蛍役、「新世紀エヴァンゲリオン」の第14使徒、ヒビキカオル役などを演じた石田彰さんがボイスを担当しているぞ。



塚田正昭さん

トマス・A・ギデオン中佐

ボイスは「無責任艦長タイラー」のワング役や「ジェイデッカー」の藤堂俊助役を演じた塚田正昭さんだ。



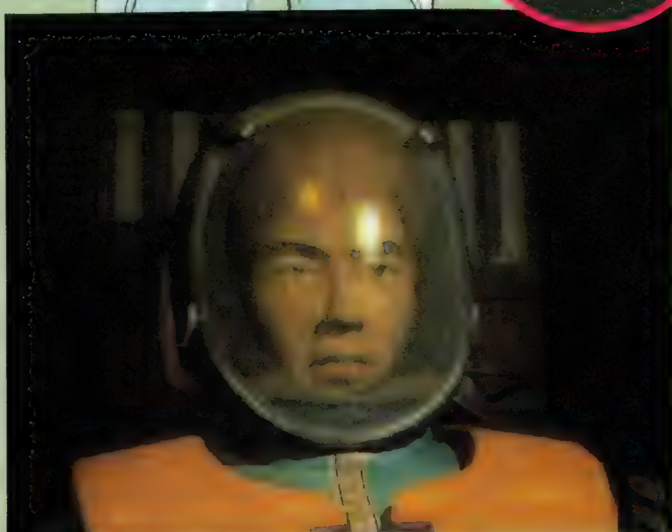
石田彰さん



沢海陽子さん

ソーサラーⅠ

「幽遊白書」の温子役や「神秘の世界エルハザード」のディーバ役ほか、いろいろな作品で活躍中の沢海陽子さんが担当。



インフォメーション端末
小形　満さん

コンピュータの無機質な声を演じる小形満さん。代表作は「ＢＬＵＥ　ＳＥＥＤ」など。

ジョナサン・ランバート大尉
大塚明夫さん

「ふしぎの海のナディア」のネモ船長役や「機動戦士ガンダム0083」のガトー役を演じていたのだ。

メアリー・キルシュ
岡村明美さん

「ロミオの青い空」のビアンカ役、「紅の豚」のフィオ役を演じた魅力たっぷりの声優さんだ。

エドワード・B・ストーカー
秋本羊介さん

「機動武闘伝Ｇガンダム」のマスターアジア役はあまりにも有名。あのシブイ声に超期待なのだ。

バート・ウイリアムス
坂東尚樹さん

代表作は「黄金勇者ゴルドラン」のシルバリオン役、「ナースエンジェル」の宇崎宙役ほか。

ペルシファル・ランツクネヒト
納谷六郎さん

「ストリートファイターⅡＶ」や「ソルビアンカ」ほか、多数の作品で活躍中のベテラン声優だ。

※画面は開発中のものです。

MOVE & BATTLE

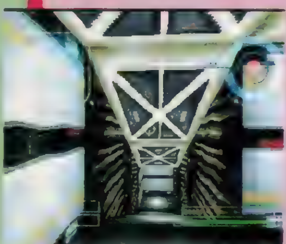
様々なアクションを使いこなし、敵を倒して突き進め!

自機には宇宙空間での過酷な戦闘に耐えうる様々な能力が備わっている。それらを紹介していくのでしっかりチェックしよう。

移動 MOVE

前進・後退

前進・後退、それに左右のふり向きは方向キーだけでＯＫ。移動のメインとなるこれらの操作が手軽にこなせるため、敵との戦いに集中することができる。ジャンプ中に前進・後退といったアクションもできる。



◀方向キーの上で前進、下で後退だ。すぐに慣れるだろう。

水平移動

Ｌ１、Ｒ１ボタンを押すと正面を向いたまま左右に移動（カニ歩き）することができる。一方向だけにある端末や扉を調べたりするときに便利な移動法だ。また方向キーと組み合わせることにより「回り込む」といった特殊な移動ができる。



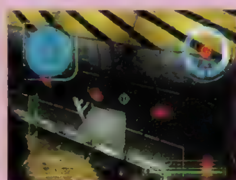
▲横の壁をチェックしながら進むことができる。扉を見逃すな！

見上げる・見下ろす

視点角度の変更も可能。Ｒ２ボタンでフィールドを見上げ、Ｌ２で見下ろすぞ。両方を同時に押すと標準視点に戻る。頭上や足下の変化にも気を配るベシ！



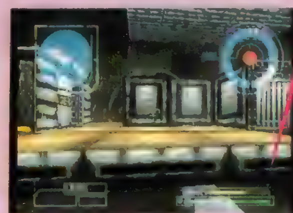
▲頭上に道を発見！　しかしどうやって登るのだろうか…。



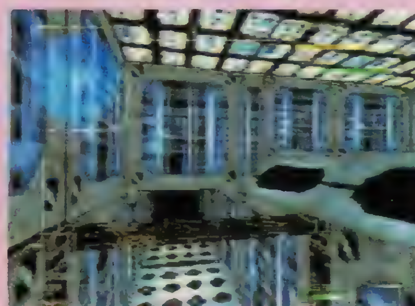
▲ちょっと見つけづらい通路なども、見下ろせばほ〜らね。

ジャンプ

ジャンプは背中のバーニアを噴射し、ボタンを押し続けている間だけ空中にいる時間をのばすことができる。そのままボタンを押しているとオーバーヒート状態になり、その地点から下降し始めるぞ。オーバーヒートには注意だ。



◀ボタンを押し続けているとブーストゲージが上昇し、ＭＡＸになるとオーバーヒート状態になってしまうのだ。

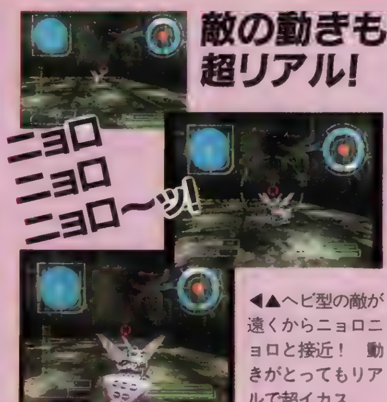


◀ジャンプでクリアするトラップが、大部分のステージに用意されている。操作にはしっかり慣れておこう。

戦闘 BATTLE

武器チェンジ

装備武器はセレクトボタンを押すことで変更可能。武器によっては、特定の敵にはすっごく効果的！　といったものあるので、使い分けが重要になりそう。いろいろ試してみよう。



◀▲ヘビ型の敵が遠くからニョロニョロと接近！　動きがとってもリアルで超イカス。

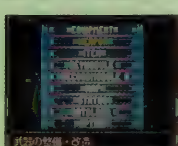


▲▶シールドを持った人型のユニットだ。コイツに攻撃しても、そのシールドで防がれてしまうぞ。何かいい方法は…？

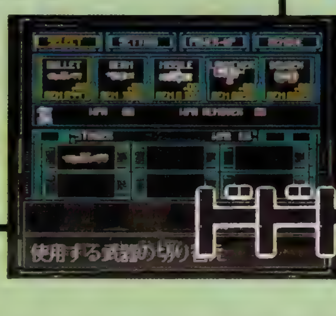


◯オプションで現在の状況をチェック

スタートボタンを押してオプションを呼び出せば、ステージのマップを見たり残りの弾薬数の確認など、現在の状況を細かくチェックすることができるぞ。またデータのセーブやロードなども、ここで実行することになる。



▲スタートボタンを押すとこの画面になる。



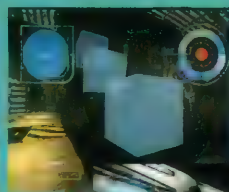
STAGE TRAPPE

各ステージに仕掛けられた数々のワナを突破せよ!

各ステージにはたくさんの敵や難解なトラップが待ち受けているぞ。ほんの一部分だが、それらを紹介していこう。

STAGE2 ジャンプの操作がポイントになるステージだ

ステージ1はオープニングにあたる重要な場所なので、とりあえず今回はおあずけ。ステージ2から紹介していくぞ。ここは3階建てになっていて、半透明の踏み台やエレベーターで行き来できるようになっている。トラップなどをクリアしつつ、順番に上の階に進んでいくことになるだろう。開発バージョンではあるが、敵も数多く設定されているぞ。難易度はけっこう高そうだ。



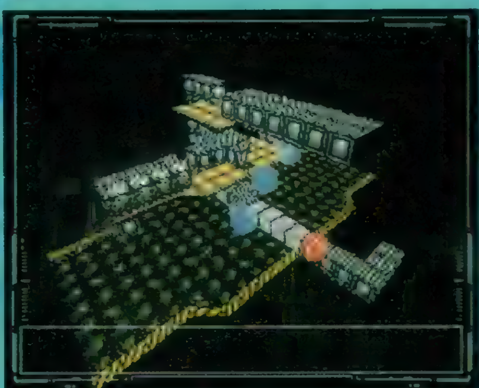
◀このトラップはまだ未完成。製品では変わる?

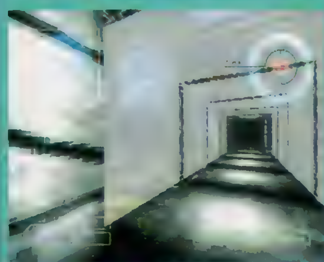


▶2階部分には、"危険"と書かれた部屋があるが…。



▶シールドを持ったロボットが出現! 敵を倒すとアイテムを落とすこともある。



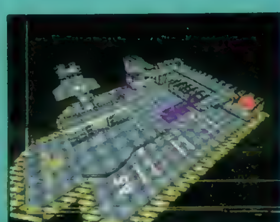


現在位置をマップで確認

オプションを呼び出してマップを選択するとそのステージのマップを見ることができる。現在位置は赤く表示されるぞ。マップを上下や左右に回転することも可能なので、ステージの様子をマメにチェックしよう。

STAGE3 ひろ〜いフィールドをくまなく探索せよ!

ひろ〜いフィールド部分と、地上3階くらいの高さにある陸橋部分で構成されステージだ。このフィールド部分には、なにか秘密がありそう。巨大な敵が出現するかも…!? 陸橋は途中で切れているので、ここは跳び越えることになりそう。





◀▼エレベーターがあり、これが上の階へと続いているが、動いていない。トラップをクリアし、なんとか起動させよう。





◀フィールドの端にあるBELT-LOGGER 9の文字。深い意味でもあるのか…。

STAGE4 迷路のように入り組んだ地下フィールドが舞台

地上よりも、地下に広がる迷路を探索していくステージ。内部に侵入すると自分の場所を見失いがちなので、マップで確認しながら進むのがベストだろう。はたして、どんなワナが用意されているのか…。





◀フィールド上には十文字に溝があり、誤って落ちると地下の迷路をさまようことになる。マップでステージの構造をしっかりチェックしてから飛び込むベシ!

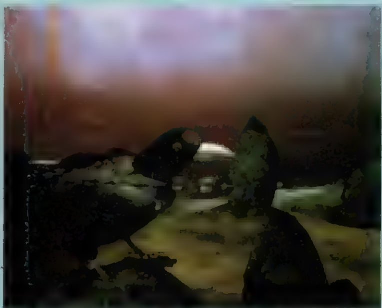
BELTLOGGER 9
ベルトロガー9

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	夏発売予定		

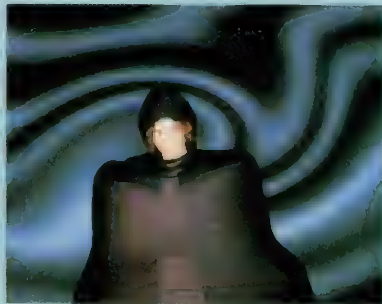
SPECTRAL TOWER

プレイするたびに奥が深まるRPG!

果てなき空を目指して、そびえ立つ巨大な塔を登る……。人はなんのために、危険の待ち受ける塔へと挑むのか？　塔を上りきったとき、何が明らかになるのだろうか……。



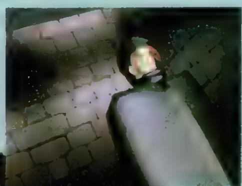
▲かわいい感しのするグラフィック、アイティアファクトリーの前作「厄」に比べれば楽しそうなシステムにもかかわらず、何故？　何故、こんな世界なのだろうか？



▲塔へと向かう主人公のイメージ。この衣装もまた、荒廃した世界を印象づける。ストーリーにはまだ、僕たちの気づかない秘密があるのだろうか？

世界の中心にあるスペクトラルタワー。その塔を登り切った者の前には新たなる世界が広がるという……。10階から10000階にも及ぶこれら５つの塔、100種類を越えるプレイヤーキャラの職業と、こと設定のボリュームという点では、他の追随を許さない「スペクトラルタワー」。基本的なゲームシステムは、塔の各階にある宝箱に隠されたカギを取り、出口を通って次の階を目指すというもの。もちろん、塔の中にはモンスターも出るし、宝箱の中にはトラップが仕掛けられている場合もある。同じく塔の中にある各種のアイテムを入手し、武装を整えておかなくては先に進むことすら難しいぞ。イメージ的には、ちょっと渋めなところで「ローグ」を初めとする「トルネコの大冒険」や「風来のシレン」を思い浮かべてもらえばわかりやすいだろう。設定のボリュームに付け加えて、長く、しかも何度でも遊べるゲームになることは間違いなさそうだ。今月は、初公開のオープニングビジュアルをお届けすると同時に、この「スペクトラルタワー」の誇る独特なシステムを詳細に見ていくぞ。

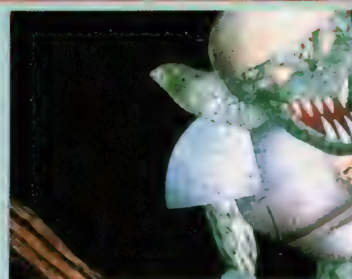




▶こちらは塔の中に入った、主人公のイメージ。ゲーム画面とはちょっと違って、かなり不気味な雰囲気が漂う。

▼こんな感じで、世界の各地にいくつもの塔がそびえ立っているらしい。その塔を登ってたどり着く先は……やはり天上界なのだろうか？　それともどこか違う場所なのだろうか？





◀迫りくる敵モンスターのイメージ。実際にはブランブランと揺れるような動きがつけられていて、けっこうコワイ感じがする（この敵自体はすでにグラフィックが公開されている、いわゆるザコかも）。つくづく、ゲーム画面とは趣きを異にするオープニングデモだ。



STORY
何故、塔を登るのか？

塔の頂上でプレイヤーを待ち受けるモノは…？

世界の中心にそびえ立つ巨大な塔、スペクトラルタワー。この塔を上り詰めた者の前には、新たな世界が広がるという。そんな伝説に導かれ、今日も塔を目指す者が……、プレイヤーはそんな冒険者の一人となり、まだ見ぬ新たな世界を目指して旅立つのだ。



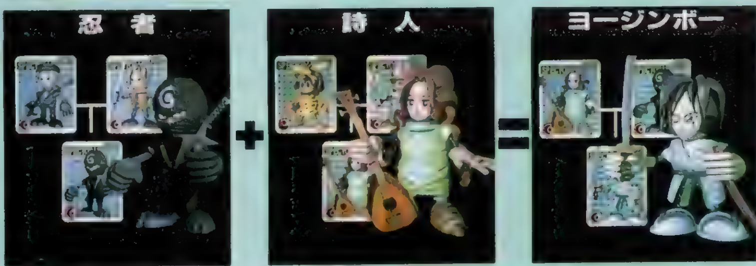
◀このカエルは…？
オープニングデモに登場する、謎の「カエル」。たぶん何もないだろうが、もしかして何か重要な暗示が!?……ないだろうな。

先月第一報をお送りした注目のPSオリジナルRPG『スペクトラルタワー』。今月は初公開のオープニングデモと、キャラクターメイキングの基本を解説しよう。ダンジョン―ゲームシステム、ゲーム進行だけでなく、キャラクターメイキングもまた、非常にユニークなのだ。

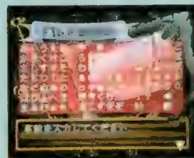
はるかな「上」をめざし、SPECTR

とにかく深いキャラメイクシステム!

全部で100を越えるキャラクターの職業。これらの職業はすべて、綿密な計算で選択できるようになっているのだ!! この計算式、キャラ固有の数値データを探す楽しみもあるぞ。

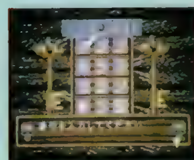


このゲームでプレイヤーが操ることのできるキャラクターの職業は、全部でなんと100種類を越えている！ キャラメイクの手順は下にあるとおり。基本的には最初から自分の思い通りにキャラを作ることはできないが、キャラ固有の数値データとキャラ作成のための計算式さえ見つけだしてしまえば、思いのままにキャラを作ることだってできてしまうのだ。この、キャラ固有の数値データを見つけだすというのも、このゲームの大きな楽しみのひとつだぞ。



●名前入力

キャラメイク最初の手順は、まず名前を付けること。愛着のわく名前を付けてあげよう。ただし、一度でゲームをクリアすることは難しいので、いつかはお別れする覚悟も必要!?



●番号入力

名前を付けたら次は適当に数字を入力する。これでキャラの職業が決定するのだ。キャラの数値データや計算式を知っていれば、それを利用して好きな職業を選ぶこともできるぞ。

OK　NO

キャラクター完成



能力継承システム?

ふとしたミスで、キャラが死んでしまった……。そんなときは新キャラ作って再びGO！ 前のキャラの死体を発見すればその能力を受け継ぎ、より強力なキャラになるのだ！

番号の攻略??

キャラの数値データは、ゲームをプレイしていくことで発見することができるようになっている。プレイすればするほど、後の攻略が楽になっていくという寸法だ。また、計算式さえわかっていれば、自分で何体かキャラを作ってみて、その中から数値データを調べ出すこともある程度は可能。もっとも、こちらの方法で調べるには、少々時間がかかりそうだけどね。

戦闘システムは次号にて大詳解!

キャラクターメイキングが終わったら、いよいよダンジョンに入る。そしてそこでは、個性的なモンスターたちとの戦闘が待っている！ そのシステムについては次号、解説するぞ。



戦闘のシステム自体に関しては次号詳解するとして（画面左のサイコロが気になるところだよね）、しかし、ずいぶんいろいろなフィーチャーが盛り込まれていることは確かなようだ。例えば、レベルが低いうちは宝箱とも戦闘しなければならないようだし、「ようせいのパン屋さん」なんて面妖なヤツも登場する。かなりきっついギャグがありそうだ。

スペクトラルタワー

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

塔を登り続けるのだ!

ALTOWER

スペクトラルタワー

驚異の新システムでパワーアップ!!

アークザラッドII



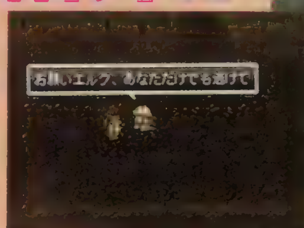
アークザラッドII

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	春予定		

より幅広い情報が公開されはじめて、ますます期待はつのるばかりの『アークザラッドII』。今月も、注目の新システムや、序盤のストーリー展開など、公開されたてのアツアツの新情報をバッチリお届けするぞ！　物語の発端を知り、数々の新要素を目にすることで、壮大な『アークII』の世界観の確かな片鱗に触れられるハズ。

超大作『アークII』の始まり・序盤のストーリーを大紹介!!

ハンターを生業とする少年・エルクは、ある依頼を受けて潜入した空港で、不思議な力を持つ少女リーザと出会い、行動をともにする。リーザを追う謎の組織の目をくらまし、エルクの育ての親であるシュウのもとを訪ねる2人。そこで彼らはシャンテと名乗る女性に窮地を救われた。その後も逃避行を続け、一行はフロディアスの町へ。そこでエルクは、10年前に故郷の村を焼き払った飛空船、シルバーノアに遭遇…。



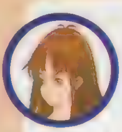


▼シルバーノアを追跡するエルクたち。仇を追うエルクは…？

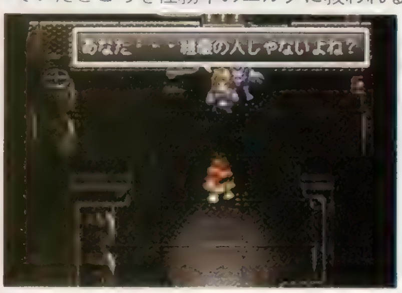


◀▲エルクはハンターとして、賞金首のアークを追っている。

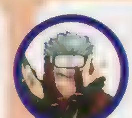
リーザとの出会い



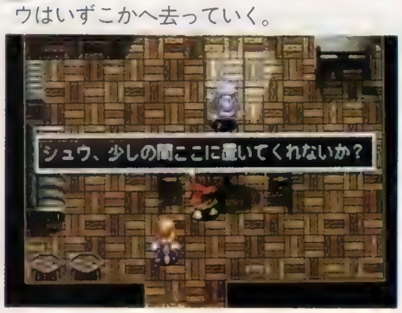
魔物と心を通わせる能力を持つリーザ　彼女は何者かに捕らえられていたところを任務中のエルクに救われる。



シュウとの出会い



エルクとリーザの突然の来訪にも驚きを見せず、再会も束の間シュウはいずこかへ去っていく。



シャンテとの出会い



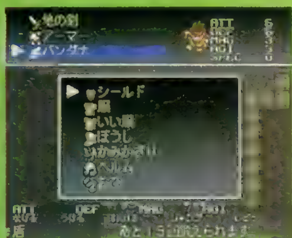
シャンテの機転で追手から逃れられたエルクたちは、マフィアに顔が利く彼女に謎の組織の調査を依頼する。





バトル中にイベントが

前作では、戦闘の前後にイベントが挿入されることはあっても、戦闘中に突発でイベントが起こることはなかった。しかし『アークⅡ』では、敵のＨＰがギリギリまで減ったり、ターン数が特定の値に達したりといった戦況の変化によって、バトル中でも様々なイベントが発生！ ほかにも装備変更も複雑に。





▲激しい戦いの末、モンスターを追い詰めた！ 一気にとどめ？



▲しかし、敵は新たに手下のモンスターを召喚した！ 一転大ピンチ



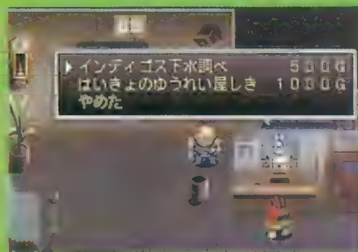
▲その時、背後からリーザが救援に駆けつけた！
▶これで条件は五分五分だ！

たくさん増えた 街の施設

街の中に様々な施設が設置されたことも、前作からの大きな変更点だ。それにともない、ゲームには通貨の概念という新たな要素が取り入れられている。街にはハンターの仕事を探せるギルドなど、変わった施設もあるぞ。



◀街は旅の拠点として機能するのだ。





よりリアルに！
新 フィールドバトルシステム

モンスター仲間システム
昨日の敵は今日の友？



ついに公開！ 『アークⅡ』 驚異の新システムの数々!!

前作では〝敵〟としてしか存在しなかったモンスターを、今回は仲間にできることが判明！ モンスターを仲間にし、パーティの一員として戦わせることができるのが、この〝モンスター仲間システム〟だ。手強い敵を逆に強力な味方にできてしまう画期的なシステムだぞ。

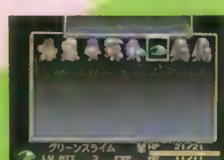
リーザのラヴィッシュ



▲モンスターは、リーザだけが使える特殊な魔法の〝ラヴィッシュ〟を使えばつかまえられる。



▲仲間になったモンスターはともに戦ってくれるぞ。



▲一緒に戦うこと以外にも、秘密が隠されていそう……。

アフレコも無事終了!!

『アークⅡ』のキャラクターボイスは、サニア役の椎名へきるさんを筆頭に超一流の声優陣が担当している。アフレコも終了し、あとは実際にゲームで聞ける日を待つだけなのだ！

前作の倍のセリフ量なのだ！





待たせたな!



ついに PS版の画面大公開!!



SNKの人気対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』が、いよいよ発売されるぞ！　3対3のチームバトルによる熱い闘いが今、PSで幕を開ける！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月予定		

※画面は開発中のものです。

PS版オリジナル「LR CONTROL」とは?

PS版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』では、オプションメニューでさまざまな設定を行うことができる。中でも、PS版オリジナルの「LR CONTROL」を「SIMPLE」に設定することで、このゲーム独特のボタン同時押しによる特殊操作〝避け〟〝溜め〟〝挑発〟〝ふっ飛ばし〟を、それぞれL1、L2、R1、R2に割り当てられるようになる。さらに、これを「SPECIAL」に設定すれば、なんとLRボタンを押すだけで簡単に必殺技が出せるのだ。ほかにも時間制限の変更やステージ選択など、さまざまな設定で対戦を盛り上げることができるぞ。



▲コマンド技や溜め系の必殺技も、LR CONTROLを設定すればボタン一発でサクサクだせる!



必殺技が簡単に出せる!!

飛び込みスクープ!!

PS版でも2人のボスキャラが使用できる!!

前作からおなじみの闇の格闘大会「KING OF FIGHTERS」の主催者ルガール・バーンシュタインと、洗脳されてその部下となった草薙京の父、草薙柴舟。脅威的な強さを誇るこのゲームのボスキャラ2人が、PS版でも使用できることが判明した! しかも、いきなり使用コマンド&必殺技コマンド公開のオマケつきだ! 強力キャラでバリバリ対戦しよう!

柴舟&ルガール使用コマンド

まず「エディットしますか?」でYESを選択しよう。次に、キャラ選択画面でスタートボタンを押しながら↑+[illegible]、→+□、←+[illegible]、↓+△の順に入力するのだ。方向キーとボタンを同時に押すのがコツだ。







ルガール・B(バーンシュタイン)

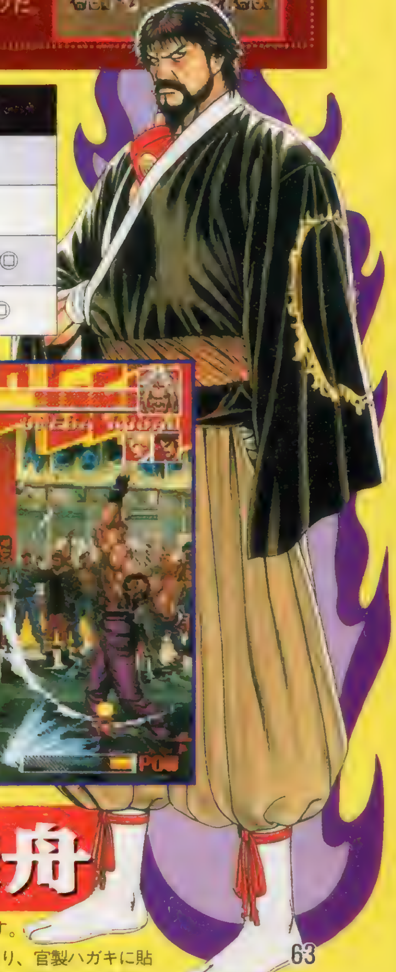
ルガール必殺技コマンド

烈風拳	[illegible]+×or□
カイザーウェーブ	[illegible]+×or□
ジェノサイドカッター	[illegible]+○or△
ダークバリヤー	[illegible]+○or△
ゴッドプレス	[illegible]+×or□
㊢ギガンテックプレッシャー	[illegible]+○□同時押し

柴舟必殺技コマンド

百八式・闇払い	[illegible]+×or□
百式・鬼焼き	[illegible]+×or□
四百弐拾七式・神懸	[illegible]+×or□
㊢裏百八式・大蛇薙	[illegible]+□





草薙柴舟

●コマンドはキャラが右向き時のものです。コマンド表の㊢は超必殺技で、体力が点滅している時に出すことができます。


The Future Is Now
SNK
PlayStation
いよいよキングのお出ましだ。
THE KING OF Fighters'95
TM ©SNK1995
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、プレイステーションに登場。
プレイステーション版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
をうご期待!!
5月発売予定 ／予価5,800円(税別)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。
■インターネットで最新情報。☆SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©秦企画/秋田書店
©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN
1996年3月31日
「恐怖新聞」編集委員会
深夜刊
恐怖新聞
晴海も慄えた!!
PS用新作ソフト見本市で、「恐怖新聞」に話題集中!
恐い!でもやりたい!
特報第2弾!PS版「恐怖新聞」を探る!
恐怖新聞ビデオ
平成8年7月。映像の世界でも恐怖新聞が配達される・・・
ついにプレイステーションで登場!
慄える夏、お届けします。
恐怖新聞
7月発売予定 予価5,800円(税別)
空前絶後の恐怖体験!!
恐怖新聞ビデオ
平成8年7月。映像の世界でも
恐怖新聞が配達される・・・
製作 イメージファクトリーアイエム
制作 円谷映像
予価 15,800円(税別)
yutaka
発売元 株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-5-


PlayStation
通信対戦やろうぜ。
5月24日発売決定！
4月19日発売予定から、延期させていただきます。お待たせしてすいません。もっともっとおもしろくします。ご期待ください。
標準価格¥5,800(税抜)
SCPS10018~019 ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
※テレビ画面はハメ込み合成です。
アイテムで、相手をぶっちぎれ。
32トン！ 爆弾！ オイル缶！ 17のアイテムがレースをさらに熱くする。
32t WEIGHT
スローダウンさせる。
DYNAMITE
爆風で車を乱す。
OIL CAN
スピンさせる。
©Sony Computer Entertainment Inc.
通信対戦専用ボーナスディスク付。
2台のプレイステーションとモニターを対戦ケーブル(別売)でつなげばサーキットさながらの興奮。秘密のボーナスゲームも楽しめるぞ。
対戦ケーブル(別売)SCPH-1040 標準価格¥1,500(税抜)
MotorToon GRAND PRIX 2
モータートゥーン・グランプリ2
Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2



PlayStation
もう流された？
水で相手を流せば勝ち！明快ルールの「対決るみーず」。
義理も人情も、日頃のウサも全部、流し流されて―。"水"で勝負の「対決るみーず」登場！キミに襲いかかるのも水。相手を倒す武器も水。単純明快！蛇口をひねり、他のみんなを流しちゃえ！1人でやるもよし。マルチタップを使って4人で対戦するもよし。背水覚悟のウォーターバトル！もうすぐ、キミも流される？
6月発売予定!!
標準価格4,800円(税別)
OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.
いやなことは水に流しちゃえ!!
同時プレイ 1~4人
対決 メルヘンランド るみーず!
©1996 SANYO Electric Co., Ltd.
株式会社オクタゴン・エンタテインメント

電撃 Soft Station

勝負は勝たなきゃいけません。
ゲームも勝たなきゃいけません。
わからなかったらここを読め!
ソフトステーションが味方です。

- ★鉄拳2
- ★バイオハザード
- ★ギャラクシーファイト
- ★Jumping Flash!2
- ★機動戦士ガンダムVer.2.0
- ★太陽のしっぽ



一八やロジャーたちの使用方法からCOM戦攻略、10連コンボ講座まで、今月も盛りだくさんなのだ！

鉄拳2

対戦格闘 ACT

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

大好評を博した「10連コンボマスター講座」がちょっぴりバージョンアップして再登場（作者はもちろん、ＩＺＵＮＡ氏です）。ぜひ役立ててくださいね！　それにしても次から次へと、まるで玉手箱のように新しい情報が出てくるＰＳ版「鉄拳2」。今月紹介するもの以外にも、まだまだ隠し玉が用意されているようです。ゲーム自体の完成度も含め、本当に驚かされますね。　（ウォルフ中村）

「やっぱりいました！」一八、デビルカズヤ ロジャー＆アレックス!!

三島一八



デビルカズヤ



アーケード版の「鉄拳２」同様、ＰＳ版でもこの４キャラが登場してくるぞ！　一八は中ボスの次に出てくるステージ９のキャラとして、デビルカズヤはステージ10のラスボスとしてプレイヤーの目の前に立ちはだかってくるのだ。また、カンガルーのロジャーと恐竜のアレックスは、特定の条件を満たすことでラウンド４に出てきてくれる。隠れキャラといったところかな？

このうち一八、ロジャー、アレックスの３人（１人と２匹？）は、メインキャラや中ボスのようにマイキャラとして使うこともできる。使用方法は右ページでくわしく紹介しているので、ぜひマイキャラ化してほしい。彼らは「アーケードモード」はもちろんのこと「プラクティスモード」や「サバイバルモード」などすべてのモードで使えるから、ロジャーでトップの座を狙う、なんていうこともできちゃうのだ（笑）。

ロジャー





アレックス

これがロウのエンディングだ!!



ＰＳ版「鉄拳２」にはメインキャラや中ボス、三島一八、果てはロジャーやアレックスにまでエンディングＣＧムービーが用意されている（なんとロジャーとアレックスのエンディングは別々に用意されているのだ！）。ここではその中からロウのエンディングを紹介することにしよう。注目すべきは友情出演（!?）しているポールの表情。サマーソルトキックに挑戦する前の自信満々な顔と、失敗して「やれやれ」といった顔とのギャップが楽しい。



舞台になったのは、オープニングにも登場しているロウの道場（左の写真）だと思われる。間取りがちょっと違う気もするけどね（笑）。

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	3月29日(発売中)		

三島一八をマイキャラ化するには?

やや面倒くさいものの、条件自体はとてもシンプルだ。メモリーカードがないと、登場させようと思うたびに面倒な手順を踏む必要があるので、持っていない人はこの際購入を考えてみよう。一八をメモリーカードにセーブしておけば、ゲームを立ち上げるたびに自動的にチェックして、最初から使えるようにしてくれるぞ!

それでは具体的な出し方を説明していこう。まずはメインキャラ全員でアーケードモードをクリアして、中ボスを10人とも使えるようにしておこう。中ボスを効率よくマイキャラ化する方法は、次のページにくわしく書いてあるのでそれを参考にしてほしい。合計20人がマイキャラとして使えるようになったら、中ボスのうちの1人(誰でもOK)でアーケードモードをクリアしよう。難易度やラウンド数、タイム設定、コンティニュー回数に制限はないので、腕に自信のない人は難易度を下げた上で1ラウンド設定でプレイするといい。

PS版「鉄拳」のデビルカズヤほど難しくはない(「ギャラガ」でパーフェクトを出す必要があった)ので、気軽に挑戦しよう(笑)。





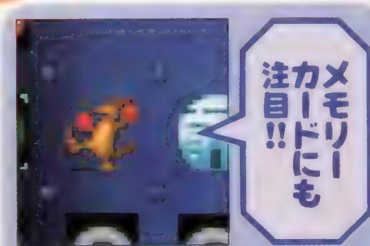
▲マイキャラ化に成功した一八。アーケードモードをクリアすれば、感動すること間違いなしのエンディングCGムービーを見ることができるぞ!

◀プラクティスモードに登場させることもできる。ここで連続技などをよく練習しておこう。

ロジャー&アレックスをマイキャラ化するには?

アーケード版では特殊なコマンドを入れることで使えるようになったロジャー&アレックス。しかし、PS版で同じコマンドを入れても、残念ながら彼らは出てきてくれない。もちろんPS版でも彼らを使うことはできるんだけど、出し方が変わってしまったというわけ。

PS版で彼らをマイキャラ化する条件を紹介する前に、「グレイト勝ち」について説明しておこう。ゲームをプレイしていて、勝利時に「グレイト!」という声を聞いたことのある人は多いんじゃないかな? 実はこれ、体力がほんの少ししか残っていない状態で勝利した時にかかるのだ。ロジャーたちを使うには、この「グレイト勝ち」をする必要がある。しかも、アーケードモードのステージ3に出てきたCOMを「グレイト勝ち」で倒す、という細かい条件つきだ。こちらも一八のときと同様に難易度やラウンド数、タイム設定、コンティニュー回数に制限がないので、イージー&1ラウンド&無限(∞)でプレイするといいだろう。下の写真は電撃PS「鉄拳」チームが彼らを出すのに使うパターン。これを参考にチャレンジしてもらいたい。なお、一八の中ボスはロジャー(一八を2P色にしているときもロジャーだ)に固定されているので、ステージ4に彼らを乱入させることはできない。ロジャーたちをマイキャラ化したかったら、一八以外のキャラを選ぼう。ちなみに、中ボスを1人も出していない状態でもロジャーたちは出せるからね!



「鉄拳2」のセーブデータはロジャーマークになっている。画面下のメッセージもなかなかこっていて、キャラが使えるようになるたびに文章が変化するのだ(1人も増えてないときにもあるぞ)。「アニマルコマンダー」ロジャー乱入!



▲「勝てばステージ3をクリア」というラウンド。COMに大ダメージを与えたら、わざと攻撃を喰らおう。



▲ある程度ダメージを受けたらダウンし続ける。COMにダウン攻撃を出させた方が体力の調整をしやすいからだ。



▲体力が勝利マークの半分くらいまで減ったら逆襲して勝とう。そうすれば「グレイト!」と言ってもらえるぞ!



▲条件を満たしていれば、ステージ4にロジャーが敵として登場する。あとは彼らを倒すだけ。



▲ステージ5以降は関係ないので負けていい。<選択時にパンチボタンとキックボタンで彼らを使い分けられる>



PS版『鉄拳2』には こんなお遊びまで 隠されていたのだ!

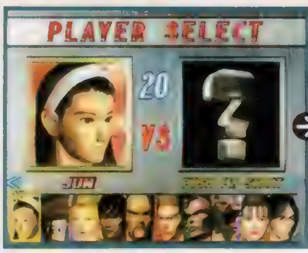


右の写真を見てビックリした人も多いんじゃないかな？ なんとこの『鉄拳2』には、キャラが2段階に膨れ上がるという隠しフィーチャーが用意されていたのだ！ 本誌では1段階膨れ上がったときを〝でかタイプ〟、2段階膨れ上がったときを〝ドでかタイプ〟と呼ぶことにしたので、覚えておいてほしい。このウラワザをするには、対戦キャラ名が表示される画面でセレクトボタンを押し続ければOK。具体的に手順は下の通りなので、ぜひ〝ドでかタイプ〟でのプレイを楽しんでもらいたい。

ただし、このモードに入るためには、中ボスが全員使える状態にしておく必要がある。中ボスをマイキャラ化する方法も併せて紹介しておくので、条件を満たしたらちゃんとメモリーカードにセーブしておこう。これは「アーケード」、「VS」、「チームバトル」、「プラクティス」の各モードで使用可能だぞ！







セレクトを押したままキャラを選ぶ





この画面でセレクトを押し続ける



中ボスたちをマイキャラ化する方法



◀初期状態。メインキャラの10人しかいないので、ちょっぴり寂しい



◀中ボスを全員使えるようにしたところ。かなりにぎやかになった。



▲一八とロジャーもこの画面に登場する 残る1つのワクはだれかな？

ここまで埋まったぞ!!

中ボスの使用条件はPS版『鉄拳』と同じ。アーケードモードをクリアすると、その時に倒した中ボスが使用可能になるのだ（何回コンティニューしても構わないし、難易度やラウンド数にも制限はない）。しかし実をいうと、これは正確な表現ではない。より正確にいうと「アーケードモードでデビルカズヤを倒すと、そのキャラに対応した中ボスが使えるようになる」となるのだ。つまり、デビルカズヤに会うまでは、どんなキャラを使っても構わないというわけ。オプションでコンティニュー時のキャラ変更を「YES」にすることで、効率よくすべての中ボスを使えるようになるだろう。くわしい手順を右ページに紹介しておくので、まだ使えない中ボスがいる人は参考にしてもらいたい。

なお、右の表は、それぞれのメインキャラに対応する中ボスをまとめたものだ。

メインキャラ	中ボス
平八	リー
ポール	熊
ロウ	ペク
ジャック-2	P.ジャック
ニーナ	アンナ
キング	A.キング
吉光	州光
ミシェール	巌竜
準	ワン
レイ	ブルース

プラクティスモードではここで入力！

セレクトボタンを押しながらキャラを選択することで〝でかタイプ〟で遊ぶことができる。そのほかにも、メニューを表示させて「プレイヤーセレクト」を選び、セレクトボタンを押しながらキャラを選んでもOKだ。

同じ様に操作することで、やられ役キャラを大きくすることもできる。両者を〝ドでかタイプ〟にすれば、このタイプ独特のプレイ感覚に慣れることができるだろう。



▶「プレイヤーセレクト」でキャラ選択画面に入り、セレクトボタンを押しながら決定。



◀もちろんオートで10連コンボを出せることもできる。インパクトの強い画面だよね！

COMが操作するキャラにも有効だぞ！

「アーケードモード」のCOMや、COMの操作するメンバーと「チームバトルモード」をするときにもこのコマンドは有効だ。対戦キャラ名が表示される画面でCOM側（普通は2P）のコントローラのセレクトボタンを押しっぱなしにしてみよう。両者を〝ドでかタイプ〟にしたり、自分を〝ドでかタイプ〟、COMを〝でかタイプ〟にするといった芸当もできちゃうのだ。



▶両者を〝ドでかタイプ〟にして「アーケードモード」をプレイしたところ。愛らしい？



◀〝ドでかタイプ〟のマイキャラと〝でかタイプ〟のCOMとの戦い。違和感が……(笑)。

さらには、デモで対戦中のキャラまで！

オープニングCGムービーの合間に挿入されるCOM対COMのデモ戦でもこのコマンドは有効だ。デモは1ラウンド勝負なので〝でかタイプ〟にしかできないが、それでもかなり目立つことはまちがいない。

両者のコントローラのセレクトボタンを押したまま固定しておけば、いつも〝でかタイプ〟キャラどうしによるデモを見ることもできるぞ！



▶デモの最初に対戦キャラ名が表示されるので、ここでコマンドを入力しよう。

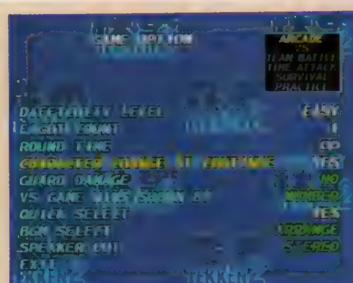


◀両者を大きくすることも、片方だけ大きくすることも可能。熊たちも大きくなっている。

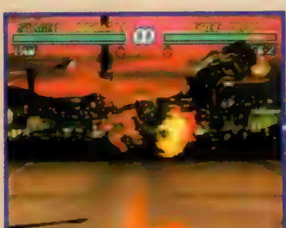
●効率よく全員をマイキャラ化するには……

まずはオプションモードに入り、設定を変更しよう。難易度は「EASY」、ラウンド数は「1」がいいだろう。コンティニュー時のキャラ変更を「YES」にすることも忘れずに。

準備が整ったらアーケードモードを始めよう。自分の得意なキャラを選び、デビルカズヤ戦まで勝ち進むのだ。そこでは一度わざと負け、キャラをチェンジすること。あとはがんばってデビルカズヤを倒せばOK。なお、すべての中ボスが使えるようになると、タイトル画面が右のように変化するぞ。



▲ゲームオフションはこんな設定がいいだろう。



▲各種設定を終えたらプレイ開始。途中でキャラを変えても、最初に選んだキャラの中ボスが出てくる点に気をつけよう。



▲ステージ10のデビルカズヤ戦では、わざと負けること。勢い余って勝っちゃったりしないようにね(笑)。



▲出したい中ボスに対応しているキャラにチェンジする。苦手なキャラでも、ここからは自力でクリアしないとダメだぞ。

従来のタイトル画面



中ボスを全員使えるようになったタイトル画面



アーケードモード攻略講座

「エンディングを見たい!!」という人に捧げる

プレイを重ねるうちに、ＣＯＭの習性（行動パターン）が読めるようになってくる。スタート直後にしゃがむことが多かったり、ダウンから起き上がってくるタイミングにクセがあったりするのがその代表例だ。これらの習性をうまく利用した「ＣＯＭに当てやすい攻撃」というものを見つけるのが、クリアへの近道といえるだろう。ここでは21キャラ別の「ＣＯＭに当てやすい攻撃」を紹介していこう。

これとは別に、力押しパターンもある。ゲームオプションでガードダメージを「ＹＥＳ」、制限時間を「20秒」にして10連コンボなどを出し続ければ、体力差による逃げ切り勝ちも十分に狙えるのだ。



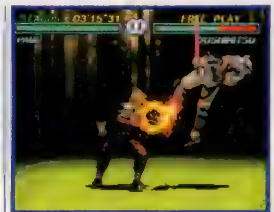
▲ＰＳ版のＣＯＭはいきなりしゃがむことが多い。スタート直後にリーチのある中段攻撃を出すと当たってくれることが多い。



▲ＣＯＭはほとんど起き上がり中段蹴りを出さなくなった。アーケード版と違う、ＰＳ版ならではの習性だ。



▲ＣＯＭの起き上がるタイミングを見計らって攻撃を仕掛ける戦法がある。これがうまく決まれば……。



▲このように連続技を決めることも可能なのだ。ＣＯＭの習性を利用し、効果的にダメージを与えていきたい。

苦手なキャラでも、こうすればOK!

使い慣れないキャラのエンディングを見るのはかなり大変。何度も何度もコンティニューを繰り返し、何十分もかかってようやく見れた……なんていう人も多いはず。しかしちょっとズルをすることで、その時間を大幅に短縮することができるのだ。これでピンときた人もいるだろうけど、効率よく中ボスたちをマイキャラ化したときと同じ方法を使えばいいのだ。つまり、デビルカズヤ戦までは得意なキャラで勝ち進み、最後の最後でエンディングを見たいキャラにチェンジするというわけ。

得意なキャラがいないという人も、この攻略講座を読んで練習すれば、きっと１人は楽に勝ち進めるキャラを作れるはず。ロウやリー、ペクあたりが狙い目だぞ！



▲ロウならばダブルサマーソルトキックを連発しているだけでもかなり勝ち進めるはず。



◀リーのレイザーズエッジキックコンボやインフィニティーキックコンボを出せるようになれば…。

三島一八（みしまかずや）



オリジナル技に使いやすいものが多い点がうれしい

上の連続技はダブルアッパーからの空中コンボ。ダブルアッパー（２発目）のスキが小さいので、楽につなげられるはずだ。ここでは攻撃力を考えてワンツーパンチからの踵切りを使っているが、より確実に当てたいのならばもう一度ダブルアッパーを出してもいい。ひたすらダブルアッパーを連発しているだけでもそれなりに戦えるというわけだ。

下はガード不能技の真・鬼神滅裂をからめたもの。といっても真・鬼神滅裂が空振りすることを前提にしている連続技のため、攻撃力自体はそう大きくない（真・鬼神滅裂が当たることもあるが、期待してはダメ）。

踵落としや魔神拳、霧足風神拳、雷神拳下段脚など、ＣＯＭ戦で役立つ技はほかにもある。技を確実に出せるよう練習しておこう。



◀魔神拳をクリーンヒットさせると相手はうずくまる。連続技を決めにいこう！



◀雷神拳下段脚を連発しているだけでもかなり効果がある。下段脚が当たるのだ。



※今回の攻略はミディアムレベルを前提としています。また、⇨はレバーを短かめ、➡はレバーを長めに入力するものです。

三島平八（みしま へいはち）

浮かせてからの空中コンボで一気に体力を奪おう！



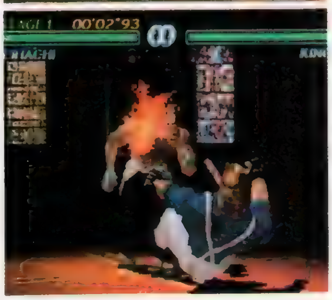
平八の無双連拳（一八でいうダブルアッパー）はかなりモーションが大きいものの、上のような連続技を決めることができる。ただし、浮かせた後の追い打ち攻撃を出すタイミングが遅れると空振りする可能性が出てくるので、自信のない人は無双連拳からもう一度無双連拳につなぐようにしよう。

下はアッパーで浮かせてから左パンチ、鬼哭連拳と続けて当てる空中コンボ。追い打ちはどちらも方向キーを前に入れたまま出すようにすること。攻撃力もアップするが、それ以上に当てやすさが違ってくるからだ。

このほかにも風神拳や踵落とし、瓦割り崩拳といった技を連発したり、コマンド投げの超ぱちきを狙ってみるのもいい。序盤ならば鬼神拳（⇨⇨右パンチ）も決まりやすい。



◀踵落とし（立ち上がり途中に出す方）もいける。相打ち覚悟で出し続けよう。



◀投げ技なら超ぱちき（⇨➡両パンチ）が便利。相手の技の空振りに合わせたい。



ポール フェニックス

接近時は瓦割り落葉、離れたら三宝龍が彼の基本だ



上は中→下→中段と変化する瓦割り落葉でＣＯＭをダウンさせ、起き上がるところに落葉を追い打ち攻撃として当てている。落葉を出すタイミングが早すぎると2発目が当たらないが、それでも相手をダウンさせることはできるので十分に効果はあるのだ。

下は葉桜鉄騎からの岩石割り。完全にしゃがんだ状態からでないと葉桜鉄騎を出せないが、当たりさえすれば右パンチボタンを連打しているだけで岩石割りまで連続技として決まるのがうれしい。後半に出てくるＣＯＭの中には葉桜鉄騎を完璧にガードしてくるものもいる。そういう場合は上のパターンを使った方が効率いいだろう。

間合いが開いたら三宝龍の中段（または下段）を出してみよう。



◀風牙（➘両パンチ）や裏当て（⇨⇨両パンチ）といったコマンド投げも有効だ。



◀瓦割り（⇩左パンチ）は相手の攻撃を潰してくれることも多い。とどめに使おう。



マーシャル ロウ



サマーソルトキックをうまく使ってお手玉しよう!

ロウはサマーソルトキック系が非常に強力なので、クリアするのが楽なキャラといえるだろう。中でもダブルサマーソルトキックとシットストレートレフトサマーは使用頻度が高いので、確実に出せるようにしておこう。

上はスタート直後にダブルサマーソルトキックを出したところ。COMはたいていしゃがみガード体勢を取っているので、2発とも決まることが多いのだ。「最初のサマーがガードされ、2発目だけ当たる」ということもよくある。その場合はすぐにシット〜で追い打ちをかけよう。落ち着いて対処することだ。

また、下のようにCOMが起き上がるところにシット〜を重ねるように出すのも効果がある。サマー部分が当たったら、再びシット〜を当てて空中コンボを完成させよう！



◀ダブルサマーとシット〜がすべて決まれば、あとは大ジャンプ右キックでOK。



◀間合いを取ってドラゴンスラッシュを連発するのもそれなりに効果がある。



⇨ ダブルサマーソルトキック（2発ヒット）　⇨ ダブルサマーソルトキック　⇩ シットストレートレフトサマー



COMの起き上がりに⇩ シットストレートレフトサマー　⇩ シットストレートレフトサマー

ジャック-2



シザースメルトダウンを連発するだけでも何とかなる

中→下段と攻撃するシザースメルトダウンが有効だ。COMが相手ならば、この技を出し続けていればクリアできちゃうほど。一度ダウンさせたら、少しだけ距離を取って起き上がるだけの余裕を与えるようにしよう。もちろん、起き上がる素振りを見せたらすぐにシザースメルトダウンを出し、一気に攻めたてること！　コマンドを入れるタイミングが遅いとガードされてしまうため、不安がある人は左下の写真のようにすぐに出してしまってもいいだろう（1発目に反応したCOMが2発目を喰らってくれる）。ただし、起き上がり途中に当てる関係で、相手はフッ飛んでしまい、追い打ちしにくくなるけどね。

下はアッパーラッシュによる空中コンボ。4発目は空振りになるので3発目で止めよう。



◀ダウンした相手にシザースメルトダウンを出す（2発目だけ当てる）のもいい。



◀↘右パンチで浮かせて、すぐにダブルハンマーで追い打ちすれば大ダメージ！



➡ シザースメルトダウン　COMの起き上がりに➡ シザースメルトダウン



⬊ アッパーラッシュ（3発のみ）　⇦⇧⇩⬊ メガトンスイープ

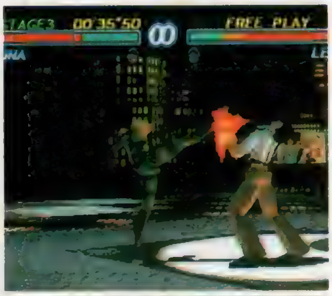
ニーナ ウイリアムズ

お手玉用の２種類の技をうまく使っていこう

上はレフトスピンローキック＆ライトアッパーを２回連続で決める連続技。この技は下→中段という攻撃であるため当てやすく、なおかつ２発目のアッパーで相手を浮かせられる点がポイントだ。すぐに同じ技を出して、ＣＯＭが空中にいる間に追い打ちを決めよう。

下はより攻撃力を重視したパターン。ディバインキャノンコンボで浮かせたら小ジャンプ左キックを当て、もう一度ディバインキャノンコンボを出している。小ジャンプを出す自信がなければ、そのままディバインキャノンコンボを出してしまっても構わない。

出の早いフローズンキックを連発するのも効果がある。ＣＯＭが10連コンボを出してきても、タイミングよく出すことで潰すことができるぞ。これも覚えておこう。



◀フローズンキック（⇩右パンチ右キック）を連発していてもクリアは可能だ。



◀サイドステップスタッブをクリーンヒットさせたら連続技を決めるチャンス！



レフトスピンローキック＆ライトアッパー ／ レフトスピンローキック＆ライトアッパー ／ ダウンしたＣＯＭに近づく ／ 起き上がりに

ディバインキャノンコンボ ／ カタパルトキック ／ ディバインキャノンコンボ

キング

ジャイアントスイングを出せると楽なのだが…

投げ間合いが広く感じられるジャイアントスイングを積極的に狙っていきたい。タイミングはやや難しいが、アーケード版同様、スタート直後に投げることもできる。投げ終えたら相手方向に一歩進んでから、走り込んできたＣＯＭにフランケンシュタイナーを決めればＫＯだ！　一歩進んでから待つのはＣＯＭに無敵タックルを出させないため。後転起きされると両者の距離が広がり、無敵ショルダータックルの間合い（４歩以上走れる）になってしまう。面倒でも、１歩だけ進もう。

下はアリキックで空振りを誘い、ジャイアントスイングで投げてしまうというテクニック。爪先をガードさせるようにしないと、逆に反撃を喰らってしまうので注意しよう（流雲壁を持つ準にも通用しない戦法だぞ）。



◀実は…右パンチを連発しているだけでも勝てる…左ハンチでもＯＫだ



◀打撃と投げの要素が含まれる特殊な技、フランケンシュタイナー



ジャイアントスイング ／ 一歩前進 ／ フランケンシュタイナー

アリキック（３発目ガードさせる） ／ 立ちキックを誘う ／ ジャイアントスイング

吉光（よしみつ）

序盤は草薙砲、後半は空中コンボをメインに狙おう



上はステップインアッパーを3回当て、すぐに忍法卍車で追い打ちをかけるという空中コンボ。忍法卍車のコマンドが苦手な人は、代わりに斬哭剣を使うといいだろう。

COMは草薙砲に対するガードが甘いので、これを連発しているだけでも勝ててしまう。3発とも当たることはめったにないが、1発の攻撃力が大きいので問題はないはずだ。

それでも勝てないという人は奥の手を使おう。ゲームオプションのガードダメージ設定を「YES」にして、ガードしていても体力を削れるようにするのだ。忍法卍葛→忍法卍菊→忍法卍変→倒木蹴といった攻撃や10連コンボなどの手数の多い攻撃を連発すれば、それだけで優位に立てるはず。タイム設定を短めにして逃げきり勝ちを狙うといいぞ。



◀斬哭剣の連発も効果あり。間合いから逃げようとして当たってくれるのだ。



◀忍法卍変（⇦左キックを数発）からの倒木蹴（⇨右キック）も結構決まる。



ミシェール チャン

空中コンボが楽しいキャラだけに、浮かせたいところ



上は後掃腿からの穿弓腿だけでクリアしてしまうという力技パターン。COMがまだダウンしているのにあわてて後掃腿を入れてしまうと、穿弓腿が空振りしてしまうので注意しよう。COMが少し動くまで後掃腿の入力をガマンするのがポイントだ。起き上がるタイミングさえわかってしまえば楽に当てられるようになるので、数をこなして覚えよう。

天砲で浮かせてからの空中コンボも狙える。下の連続写真では操作のしやすさを考えて衝腿通天砲につないでいるが、もちろんほかの技につないでも構わない。通天砲系や十字把系の技からは前掃腿系の技につなげることができる。通天砲などをうまく当てることができたら、しっかりと追い打ちまで決めるようにしたい。クリアがより楽になるぞ。



◀蒼空砲（起き上がり途中に右キック）もよく決まる。困ったら出してみよう。



◀バウンド時の追い打ち攻撃として役立つ虎身肘。超低空で何度も当てられるぞ。



風間準
かざま じゅん



流雲墜だけでクリアすることも夢じゃない!?

ちょっと消極的だけれど、ＣＯＭの攻撃をガードした後に流雲墜を出すだけで勝ち抜くことができる。これは受けに回る「待ち」の戦法だけに、立ちガードすればいいのかしゃがみガードすればいいのかを瞬時に判断できないとつらいだろう。

下はＣＯＭをダウンさせた後の追い打ちパターン。起き上がるところに白鷺遊舞（基本的に２発か３発まで）を出して、再びダウンに追い込んでいるところに注目。起き上がる瞬間に１発目を当てないと効果がないものの、タイミングよく決まれば白鷺遊舞→ダウン→白鷺遊舞→ダウン……と繰り返すこともできる。１発目でＣＯＭをうまく持ち上げることができれば、白鷺遊舞が４発とも入ることもある（その後の追い打ちは難しくなるが）。



◀鬼殺しで紫雲二段蹴り浮かせたら、流雲墜で追い打ちをかけるのが楽。



◀流雲墜をガードされた後に返し技を出すと、運がよければ(笑)取ってくれる。



相手の攻撃をガード / 流雲墜 / 一歩進んで / 流雲墜

COMの起き上がりに 白鷺遊舞

雷武龍
レイ ウー ロン



龍声下段脚を確実に出せるようになるとクリアも楽

上は自分からダウンして（寝て）の後掃燕舞を狙うパターン。後掃燕舞の１発目はかなりリーチがあるので、まずはこの間合いを覚えるようにしよう。間合いギリギリから出すと、ＣＯＭも反応し切れないことが多いのだ。後掃燕舞が２発とも当たったら、その場ですぐに寝よう。ＣＯＭが横転起きをしてきたら、再び後掃燕舞を当てるチャンス！　横転し終えた（ＣＯＭの足の向きに注目しておく）瞬間にコマンドを入れれば、また後掃燕舞が２発とも当たるぞ。

下は龍声下段脚を使うパターン。龍声部分のパンチ攻撃をガードしたＣＯＭは、高確率で下段脚に当たってくれるのだ。龍声部分がヒットしたら、最後を中段脚に変更して一気に大ダメージを与えよう。



◀龍声～を失敗すると10連コンボに化ける。スキが大きいので注意しよう。



◀拳暫連脚を連発していてもＯＫ。キックボタンを右・右左・左と素早く押そう。



⇩ ⇗ 仰寝後掃燕舞

ダウンしたCOMが横転し終えたところに⇩ ⇗ 仰寝後掃燕舞

⇨☆ 龍声下段脚（前半ガード、下段脚ヒット）

⇨☆ 龍声中段脚（前半ヒット、中段脚に変更）

李超狼（リー チャオ ラン）

キックの連続技が使えればエンディングまで一直線！



上はレイザーズエッジキックコンボを出し続けるパターンだ。下→下→下→中段と攻撃するため当てやすいし、ＣＯＭの反撃も喰らいにくい。キックの出かかりなどを止められることもあるだろうが「ダメージを受けたらアンラッキー」といった程度に考えて、連発していって構わないぞ。

下は無限キックことインフィニティーキックコンボ。途中からは方向キーを下方向に入れっぱなしにして左キックボタンを連打していれば、ＣＯＭは勝手に喰らい続けてくれる。反撃されることも皆無ではないが、間合いを取ってもう一度出し直せばいい。

リー版の三宝龍ことシュレッダーキックコンボも使える。下段をメインに、たまに中段を交える感じで使っていこう。



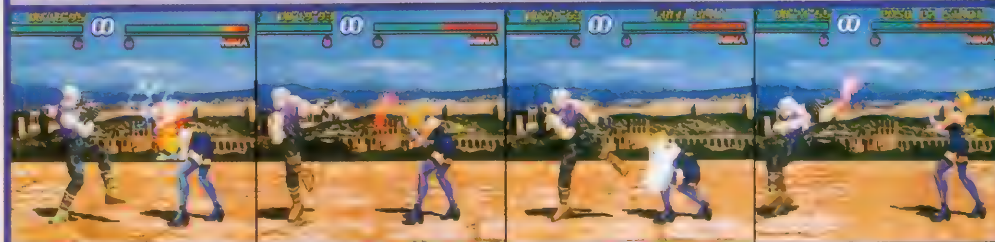
◀踵落とし（インフィニティーキックコンボの始動部分）を出し続けるのもいい



◀シュレッダーキックコンボも有効。コマンドのニュートラル部分を忘れずに！



⬇ ○×４　レイザーズエッジキックコンボ



⇩☆○, ○, ⬇○, ○…　インフィニティーキックコンボ

熊（クマ）

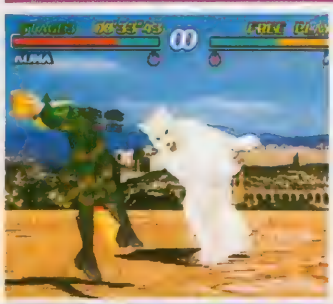
出の早い攻撃がほとんどないためクリアが困難かも？



上はアッパーで浮かせてのベアヘブンキャノン。攻撃力自体はあまり大きくないものの、気持ちよくお手玉できる点がうれしい。

下はベアラッシュでＣＯＭの体力を少しずつ奪っていくパターン。ベアラッシュを４発で止めるのがポイントだ。その後に一瞬だけ立ちガードし、再びベアラッシュを出せば、当たる確率をわずかながらアップさせることができるだろう。

ＣＯＭは、目の前でガード不能技を出されると、飛び越して避けようとする習性を持っている。左下のローリングベアパターンはそれを利用したもの。いつもうまくいくわけではないが、一見の価値はある（一応、これだけでもクリアできる）。投げ抜けされることも多いけれどベアバイツもそれなりに使える。



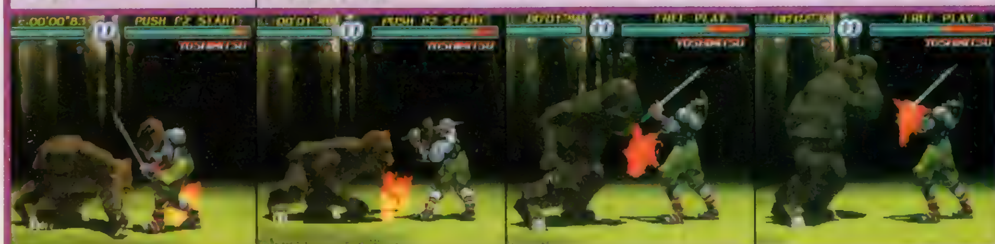
◀サーモンハンティング（⇩＋右パンチ＋左キック）も意外と当たる



◀ローリングベアを出しているだけでも勝てることがある。大道芸っぽいけどね



⇖ ○　右アッパー　⇨ ○, ○, ○　ベアヘブンキャノン



⬇ ○, ○, ○, ○　ベアラッシュ（４発で止める）

白頭山
ペク トー サン



下段を襲うキック攻撃がCOMにはとても効果的だ

下段から始まり、最後に相手を浮かせるコンビネーション、スネイクブレードを積極的に狙っていこう。上はこの技を連発するだけという簡単な空中コンボ。方向キーを操作する必要はあるが、左キックボタンだけで出せる手軽さが魅力だ。タイミングによっては2回目のスネイクブレードがすべて入らないものの、それでも十分な攻撃力を持っている。

下はブレイクブレードからのバタフライキック。攻撃力はかなり大きいものの、スネイクブレードより決まる確率は低いので、無理に狙わなくてもいいだろう（デビルカズヤ以外になら、かなり決まるのだが）。

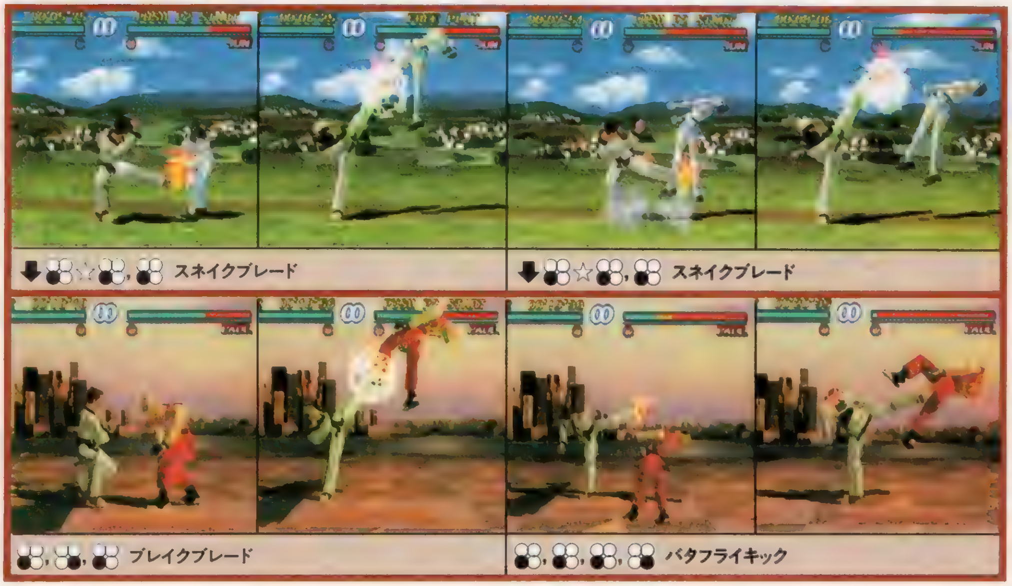
踵落とし系の技も有効だ。アルバトロスのほかにも⇨⇨左キックで踵落としを出せるので、うまく使っていきたい。



◀ウイングブレードからのハンティングホークも狙っていきたい連続技だ。



◀アルバトロスを2発目で止め、踵落としとして使うのも効果がある。



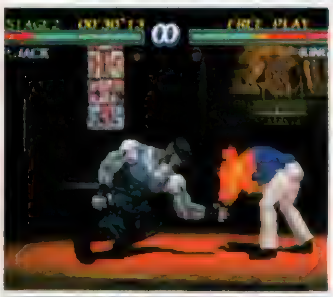
P.ジャック
プロトタイプ



ダイブボマーを使った大道芸のような連続技も狙える

上はアッパーラッシュからのエクスプローダー。アッパーラッシュは4発目を出しても当たらないので、3発で止めておくように。その後のエクスプローダーは、コマンド入力をあせらないことが大切だ。

下はコマンド投げからガード不能技のダイブボマーへとつなげる、一見するとムチャな連続技（笑）。ＣＯＭを投げたら、地面にバウンドするタイミングでダイブボマー（空中でのホバリングはなし）を出そう。前転起き上がりをしてくれれば、見事にヒットするぞ！　パニッシュメントメガトンはコマンド投げながら、投げ抜けされることがあるので気をつけよう。ダイブボマーを当てるチャンスはめったにないので、ぜひともこの連続技を覚えて、ＣＯＭに決めてもらいたい。



◀P.ジャックブラストの1発目（瓦割り部分）を連発するのも効果あり。



◀ジャック−2と異なり単発技だが、パワーシザースも積極的に狙っていきたい。





アンナ ウイリアムズ

基本戦法はニーナと同じ地道に攻めていこう

上はニーナと同じレフトスピンローキック＆ライトアッパーを使った空中コンボ。アンナにはディバインキャノンコンボがないので、この技を頼ることになるだろう。

下はフローズンキック。左側のパターンは立っているＣＯＭにしゃがみ右パンチをガードさせ、次の右キック（中段攻撃）を当てにいっている。右側のパターンは、浮いている相手に２発とも当てている。フローズンキックは出るまでが非常に早い技なので、ＣＯＭが10連コンボを出してきたときなどにも使えるのだ（もちろん、スキのできたときに出さないと逆に潰されてしまうけどね）。

ニーナよりも使い勝手のよい技が少ないためつらく感じるかもしれないが、能力的には決して弱くないので自信を持って戦おう。



◀クリークアタック＆レフトローキックも有効。確実にダメージを与えていこう。



◀双掌破の先を相手に当てる感じで出すのもおもしろい。意外と喰らってくれる。



⇩, レフトスピンローキック

ＣＯＭの起き上がりに⇩, レフトスピンローキック



⇩, フローズンキック（ガード→ヒット）

⇩, フローズンキック（空中ヒット→ヒット）



アーマー A.キング

投げてよし、浮かせてよしの万能型ファイター

上はキングと同じパターンで、ジャイアントスイング、フランケンシュタイナーと立て続けに決めていく。慣れると簡単に勝てるようになるため、コマンド投げが苦手な人もぜひ会得してほしい。

下はＡ.キングならではの連続技。ブラックスマッシュでＣＯＭを浮かせてから左パンチとワンツーパンチを決め、最後にアリキックで追い打ちをかけている。アリキックは２発目だけを当てに行っているが、タイミングによっては２回（１発目と３発目）当たることもある。常に３発目まで出すようにしてもいいだろう。

⇧右パンチ（他キャラのアッパーとは異なり、相手を浮かせることはできない）を連発しているだけでもクリアすることは可能だ。



◀⇧右パンチを休みなく出しているだけで、ＣＯＭは勝手に当たり続けてくれる。



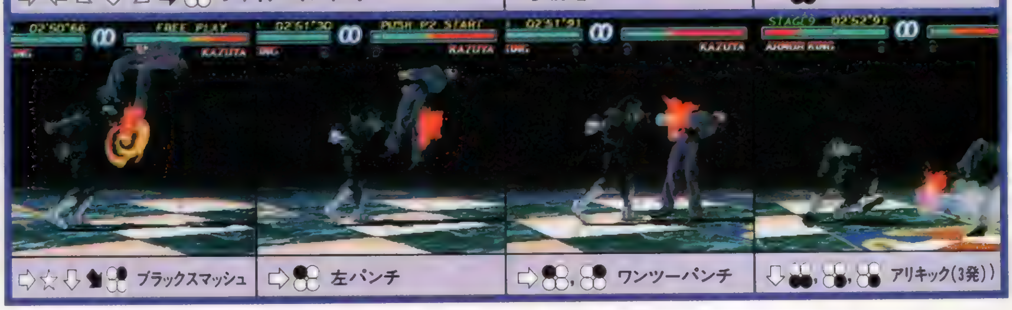
◀前作のように、ＣＯＭの起き上がりにナックルボムを重ねるのも有効だ。



⇨⇦⇧⇩⇧➡ ジャイアントスイング

一歩前進

⇧ フランケンシュタイナー



⇨☆⇩ ブラックスマッシュ

⇨ 左パンチ

⇨, ワンツーパンチ

⇩, , アリキック(3発)

州光（くにみつ）

吉光よりもつらいがあせらずに戦っていこう

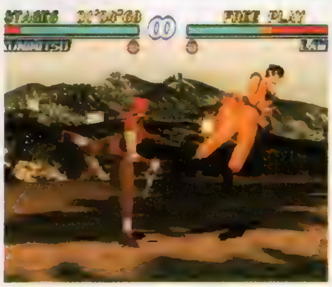


吉光よりも技の種類が少ないだけに、基本的には吉光と同じパターンを使うことになる。上のステップインアッパー3回からの忍法卍車はそのままだし、左下の忍法陽炎→忍法草薙も草薙砲の代わりに使っている技だ（もちろん、能力的には落ちるのだが）下のパターンも忍法卍葛→忍法卍変→倒木蹴と出すショートバージョン。州光は忍法卍菊を持っていないためこうなったが、そう問題はないだろう。ガードダメージ設定を「ＹＥＳ」にしてガード時にも体力を削れるようにすれば、より効率よく戦える。これも吉光と同じだ。

ガード不能技は、ダウン攻撃としてのクナイ刺ししか使えないだろう。相手が起き上がるところに露払いを当てて再びダウンさせる、という戦法もあるが、タイミングが難しい。



◀忍法陽炎からの忍法草薙　なかなか当たらないが、ガマンして出し続けよう。



◀中間距離からの稲妻でもOK。なぜか2発目より1発目の方に当たってくれる。



右アッパー　右アッパー　右アッパー　忍法卍車



×4　忍法卍葛（4発）　×4　忍法卍変（4発）からの倒木蹴

巌竜（がんりゅう）

意外と使える雷張り手を積極的に狙っていこう



上はかち上げからの空中コンボ。もろ手ハンマーは一度しゃがんでから出すことで攻撃力をアップさせている。相手をフッ飛ばしたらすぐにヒッププレスを出すこと！　かち上げを当てるチャンスは意外と多いので、確実に最後までつなげられるよう練習しよう。

下は下段攻撃の雷張り手を使った、ちょっぴり地味な（!?）連続技だ。雷張り手を当てたら、ダウン攻撃としてもう一度雷張り手を出す。その後すぐにガード不能技の極悪かましを出すとＣＯＭは巌竜を飛び越えていくので（たまに極悪かましが当たることもある）、振り向いて待とう。そして走ってきたところにまたしても雷張り手を決めるのだ。ＣＯＭが走ってきたところに雷張り手を出すだけで、主導権を握れるはずだぞ！



◀左パンチを休みなく出すだけでもそれなりに勝ててしまう。困ったらこれで。



◀コマンド投げの顎砕きも頼りになる技。チャンスがあれば狙ってみよう。



かち上げ　もろ手ハンマー　ヒッププレス



雷張り手　雷張り手　極悪かまし（空振り）　走ってきたＣＯＭに　雷張り手

王椋雷（ワン ジン レイ）



コマンド投げの残月が決まれば、勝ったも同然!

上はご存じ、残月からの連続技だ。今回も斬捶通天砲からの前掃十字把を紹介しているが、これは投げた後に大ジャンプで相手に近づいているため。ジャンプせずに近づけば色々なことができるのだが（左下の青嵐拳を参照のこと）、入力ミスをしにくいパターンとして本誌では大ジャンプにこだわっているのだ。もちろん、操作に自信があればステップインで近づいていっても構わないぞ。

下はミシェールと同じ後掃腿からの穿弓腿パターン。COMの起き上がるタイミングがバッチリと把握できた人ならば、この連続技で楽をするといいだろう。

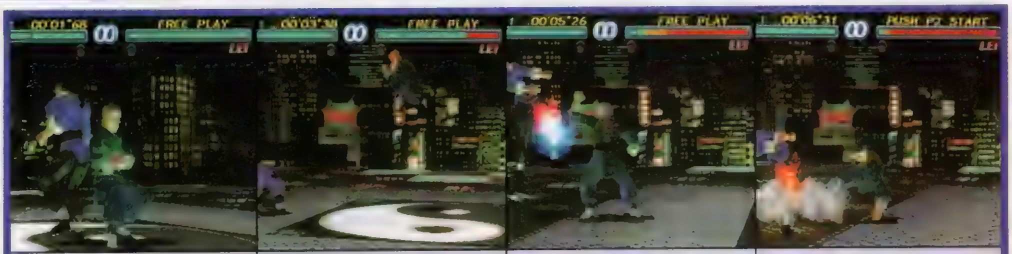
ダウンを奪う技としては蒼空砲が役に立つ。困ったら間合いギリギリから⇧右キックを続けて出してみるのもいい。結構当たるものだ。



◀蒼空砲。攻撃力は20だが、当てやすく、相手をダウンさせられるので重宝する



◀残月で投げたらステップインで間合いを詰め、青嵐拳を出す。一発でKOだ!



残月 / 大ジャンプ / 斬捶通天砲 / 前掃十字把



後掃腿からの穿弓腿 / 後掃腿からの穿弓腿

ブルース アービン



ガトリングコンビネーションさえあれば、後は不要?

上はガトリングコンビネーションを出すだけというお手軽なパターン。COMはこの中→中→中→下段という攻撃に対処しきれないので、安心して連発していこう。この技のコマンドを覚えれば、ブルースでのクリアは約束されたようなものなのだ。

下は空中コンボ。ダブルフェイスブレーカーで浮かせているが、単発のアッパー（⇧右パンチ）でももちろん構わない。追い打ち用の技としては、コマンドが簡単で攻撃力も高いトリプルニーがおススメだ。

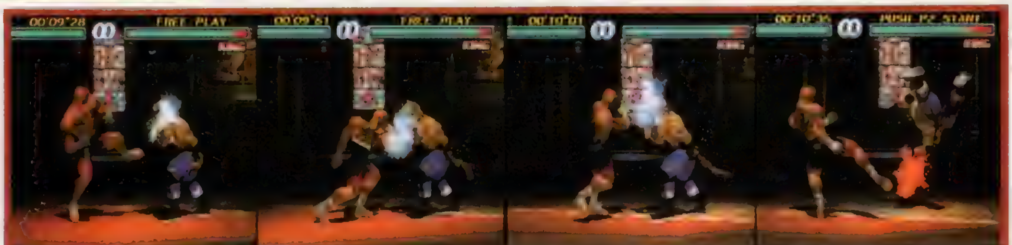
ダウンした相手が起き上がるところに⇩左キックを重ねて、再びダウンさせることもできる。ただし完全にダウンしている相手には当たらないので注意しよう。ダウン攻撃をしたいのなら、サイクロンエッジの方を使おう。



◀起き上がろうとするところに⇩左キックを当てると、COMは再びダウンする。



◀ストッピングフェイントニーだけでもクリアは可能。ただし負けることも多い



ガトリングコンビネーション



ダブルフェイスブレイカー / トリプルニーコンボ

プレイヤーの行く手を阻む9人目の対戦相手！

大会主催者 三島一八!!



一八の技も『鉄拳』時代と比べてかなり進化している。ガード不能技の鬼神滅裂と真・鬼神滅裂をはじめ、軸ずらし技の霧足や霧足からの各種攻撃、雷神拳からの蹴り技、アルティメットタックルからの闇雲、踵切り(立ち状態からすぐに出せる踵落とし)、魔神拳など、豊富な新技を覚えているのだ。もちろん、10連コンボにも新しいバリエーションが増えている。ダブルアッパーや風神拳も健在なので、打撃技で攻めてもいいし、空中コンボを狙ってもいいという万能型のキャラクターといえるだろう。いい機会なので、霧足について細かく紹介しておこう。この技のコマンドは「⇨☆(ニュートラル)」だが、このニュートラル部分の時間によって移動幅を変えることができる。遠くからデビルカズヤにインフェルノなどを撃たれたときなどは、この時間を長くして確実に避けるようにしよう。

アルティメットタックル→闇雲



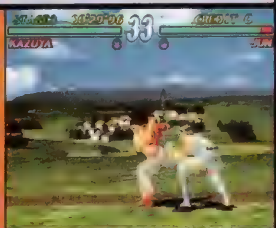
ポールと違って、レバー下入れでタックルできるのがお手軽。両パンチ連打で闇雲だ。

真・鬼神滅裂



出るまでにかなり時間がかかるものの、当たれば威力はデカい。そしてカッコイイ！

雷神拳下段脚



雷神拳だけと思わせて下段攻撃。これは対COM戦、対人戦ともに使える技なのだ。

魔神拳



相手をよろけさせ、そこから連続技につなぐために多用。クリーンヒットも大ダメージ。

《コマンドリスト》

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近してRP+RK	投げ	35	
旋蹴り	接近してLP+LK	投げ	40	
超ぱちき	接近して⇨➡LP+RP	投げ	35	
背落とし	背後接近してLP+LK or RP+RK	投げ	40	
アルティメットタックル	⇩or⬋LP+RP	不 投げ	5	RP+RK
闇雲	タックル中RP, LP, RP, LP, RP	投げ	5,5,5,5,5	
ワンツーパンチ	LP, RP	上上	10(12),15	
螺旋襲刃脚	⇘RK, RK	上下	25,15	
風神拳	⇨☆⇩⬊RP	中	30	
空斬脚	⇨⇨⇨LK	中(よ)	30	
右踵落とし	⇨RK	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中RK, RK	中中	13,21	
閃光烈拳	LP, LP, RP	上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	RK, LK	中	30	
雷神拳	⇨☆⇩⬊LP	中	33[49]	
鬼哭連拳	LP, RP, RP	上上上	10(12),12(15),25	
ダブルアッパー	⇘LP, RP	中中	10,15	
奈落払い	⇨☆⇩⬊RK, RK	下下	17,12	
左踵落とし	⇨⇨LK	中	30	
鬼神滅裂	⇦LP+RK	不	40	
真・鬼神滅裂	⬅LP+RK	不	80	
霧足	⇨☆	軸ずらし		
霧足風神拳	⇨☆⬊RP	中	30	
霧足雷神拳	⇨☆⬊LP	中	33	
霧足雷神拳	⇨☆⬊RK, RK	下下	17,12	
雷神拳下段脚	⇨☆⇩⬊LP, RK	中下	33,12	
雷神拳中段脚	⇨☆⇩⬊LP, LK	中下	33,12	
螺旋幻魔脚	⇘RK×4	上下下中	25,15,12,20	
踵斬り	⇘RK, RK	中中	10,15	
魔神拳	立ち上がり途中RP	中	25[37]	

一八もポールと同じアルティメットタックルを持っているが、そこからは闇雲にしかつなげることができない(闇雲絞めを持っていない)。R投げコマンドでアルティメットタックルを抜けられる。霧足は軸ずらし技。レバーを前に入れた後、すぐにニュートラルに戻す感じでコマンドを入れることで出せる。雷神拳下段脚と雷神拳中段脚は霧足雷神拳の後にも出せる。

【三島一八を取り巻く『鉄拳2』キャラの関係】



●**三島一八** 父・平八に仕込まれた〝三島流喧嘩空手〟を使う。前大会で父を倒し、その権力のすべてを手に入れた三島財閥の長。北海道に独立国家を築くために活動中で、強い軍隊を作ろうとしている。

●**三島平八**：前大会で息子・一八に敗れた男。2年間の修行を積み、再び帝王の座に君臨するために今大会に参加。妻・一美はすでに他界している

●**ポール・フェニックス**：相変わらず無職だが、世界最強の男を目指している。最終目標は宇宙一。純粋で一途な格闘バカで、ロウとは永遠の修行友達だ

●**マーシャル・ロウ**：中華料理店勤務だが、前大会で吉光がまいた金を元手に拳法道場を経営。その道場をペクに襲撃され復讐の鬼と化す

●**ニーナ・ウイリアムズ**：妹・アンナとの仲はさらに悪化。一八の暗殺指令もあるのだが、アンナとの対決のために大会参加。

●**ジャックー2**：前作に登場したジャックの量産型。細菌兵器戦に投入された時に、細菌に感染した少女を救い出しそのまま逃亡中。自分を設計したボスコノビッチ博士に会い、人間に改造してもらうことを願っている

●**キング**：自分の稼ぎだけでは孤児院を運営できないことが判明。絶望して酒びたりの毎日を送るが、A.キングからの挑戦状を受け、再びマスクをかぶる

●**吉光**：ボスコノビッチ博士の開発した永久機関を盗もうしたが失敗。レーザーガンによって手首を失う。しかし博士によって永久機関で動く義手をつけてもらった。一八にさらわれた命の恩人を助けるために大会に出る。

●**ミシェール・チャン**：平八に殺された亡き父の形見のペンダントは、祖先の財宝のありかを示す鍵だった。これに目をつけた一八の部下が彼女の母親を誘拐。母を救うために再び大会に挑む。

●**風間 準**：風間流古武術の伝承者。ある晩、父親の幽霊を見てから超常現象を信じるようになる。保護動物の密輸をしている一八を捕らえるため、また彼を取り巻く神秘的な力から彼を解放するため大会に参加。

●**雷 武龍**：独自に編み出した拳法を使う香港の捜査官。同僚の命を奪った飛行機事故を調査中、一八が怪しいと気づく。また、その飛行機に乗っていたブルースのことを取り調べたいらしい。

●**李 超狼**：平八の養子だが、三島家を乗っ取ろうと考えている。しかし、一八の祖父・仁八とワンに三島家討伐のために利用されているらしい。手始めに平八に戦いを挑む

●**熊**：平八のペット。ポールを倒すために、平八の修行を手伝いながら自らを鍛えてきた。

●**白頭山**：一八に無理矢理部下にされ、本人の意思ではないがロウの道場を襲撃。本来は弟思いの青年。

●**アンナ・ウイリアムズ**：姉嫌いも頂点に達し、手っ取り早く決着をつけるため大会に参加。

●**P.ジャック**：ジャックに負けたくない一心から自らを改造。空を飛べるようになったが、メモリを上書きしてしまうらしい。

●**A.キング**：プロレス界の真の王者を目指す。キングとは友情に支えられたライバル。酒浸りのキングを見たくない気持ちから、キングに挑戦状を叩きつける。

●**州光**：吉光の刀を狙っており、彼の刀を入手するために参加。

●**巌竜**：世界一の強い男になりたい極悪力士。前大会でミシェールに一目惚れしたらしく、一八に頼み込んで再び大会に参加。

●**王椋雷**：華僑の重鎮で仁八の親友。仁八とともに三島財閥の暴走を止めようとしている。準とは、一八を止められるか力試し。

●**ブルース・アービン**：生きるためなら何でもする男。飛行機事故で遭難中、一八に助けられ側近となる

●**ロジャー**：一八の軍用アニマル研究チームによってドーピング、DNA配列変更などがほどこされたカンガルー

●**アレックス**：アニマル研究チームによって、琥珀に閉じこめられた昆虫から採取した恐竜のDNAを、ロジャーのDNAで補って合成された凶暴な生物

好評につき再録!!

これでバッチリ!連打でラクラク

10連コンボ完璧マスター講座

今回は三島一八も加えた19キャラの、10連コンボ完璧マスター講座だ。ボタンを連打するタイミングは前回と同様に、1連目から10連目までがだいたい4秒くらいと考えよう。句点(、)がある箇所は一息つくこと。いわゆる休符だ。バカっぽい歌詞は、パソコン通信で好評だったし、ゲーセンで「あなたほんとにほんとに……」とつぶやきながらプレイしてる少年を確認したので、このままにします(笑)。

三島一八

平八の10連をマスターしていれば、1つ目と2つ目の10連は楽に出せるはずだ。オススメは、下段攻撃が2つも入る3つ目の10連(正確には9連)。すべてヒットすることはないが、他の2つより確実にダメージを与えることができるだろう。

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										
攻撃種類								下	中	不
攻撃力								5	25	30
入力										
攻撃種類			中	中	下	中	下	中	不	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

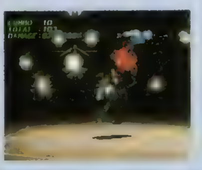
オヤジを たおして つづけて おうざに
➡BABB CDDD DDAA BBAA

オヤジを たおして このまま おうざに
➡BABB CDDD DDCC BBAA

おやとは ちがうぜ このかみがた
➡BADD BBDD DDCBAA

三島平八

レバー操作の後にすぐボタンを押すと、鬼神拳になってしまうので注意。レバーをずっと押し続けるよう意識していれば、難なく出せるはず。それさえマスターしてしまえば、連打するだけで簡単に10連が決まるぞ!



入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力										
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力										
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

むすこを たおして ふたたび おうざに
➡BABB CDDD DDAA BBAA

みしま へいはち ひたすらたたかう おに
CBB DDDD AADDAABB DD

みしま へいはち ひたすらたたかう パパ
CBB DDDD AADDAABB AA

みしま へいはち たたかうたたかう パパ
CBB DDDD AABBAABB AA

マーシャル・ロウ

一定のリズムで連打すれば、何の問題もなく成功する。つまり連打する速ささえ掴んでしまえばいいってこと。また、途中で入力するレバー下は、10連をすべて出し終えるまで押しっ放しにするようにしよう。



入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力										
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力										
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

おかねが だいすき すぐくれすぐくれ
ABBB AACC CCDDCCDD

おかねが だいすき すぐくれくれくれ
ABBB AACC ⬇CCDDDDDD

どうじょうで、 けんぽうのごくいをでんじゅ
ACBBB ⬇CCCCCDDDDDDD

どうじょうで、ひたすら けいこけいこ
ACBBB CCCC CDDCDD

どうじょうで、 ひたすら ひたすらうつ
ACBBB ⬇CCCC CCCCDD

李超狼

ロウの基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

ABBB AACC CCDDCCDD

ニーナ・ウイリアムズ

レバー右下を入れる10連は全体的に遅めに、そうでないものは早めにボタンを連打しよう。10連目が蹴り上げで終わるものは、そのままディバインキャノンコンボなどにつなげられ、12連なども楽にできるぞ。



入力										
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力										
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはいつも いもうといじめる
ABABDDC DDBBDDCC

アンナ・ウイリアムズ

ニーナの基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

ABABC C BBAABBDD

ミシェール・チャン

他のキャラより少しだけ早めにボタンを連打しよう。10連目が出ずに9連で止まってしまう場合は、最後のボタンを連打し続ければ確実に出せる。とにかく一定のリズムを体に叩き込んで連打することが、ミシェール10連使いへの道だ。

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力										
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力										
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

わたし とくいな きめわざ ぜんそう じゅうじは
BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

わたし とくいな きめわざ だいてん ほうすい
BAA BBBB CCCC BBCC BBAA

わたし とくいな きめわざ せんきゅう たいなの
BAA BBBB CCCC BBAA DDCC

王椋雷

ミシェールの基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

ポール・フェニックス

「あなた」の部分は、気持ち早めに入力すれば出しやすいだろう。それさえクリアしてしまえば、ポールの10連はマスターしたも同然。瓦割りで相手を崩してから10連をスタートするというテクニックもあるぞ。

入力										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力										
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力										
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

あなた ほんとにほんとにかくとうバカ
ABC B A B A DDBBAA

あなたは、 かくとうバカかくとうバカ
ABCA DDBBAADDBBAA

これがてっけん
ABCA B

なかなか出なかったり途中で止まってしまう場合は、連打する速さを変えてみよう。意外とあっさり出るはずだぞ。練習用としては吉光が最適。これができたら次はポールで試し、ロウ＆ミシェールができたら全キャラをマスターしたも同じだ。強いて挙げれば、キングとジャックー２が難しいかな？　キャラ別のコツについては、各キャラのところで詳しく説明しているのでそちらを参照してほしい。

凡例　Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ　A=　B=　C=　D=　AD=

キング

「よいどれ」の部分を多少早めに、「メキシコ」の部分を多少遅めに入力すればＯＫ。１つ目〜４つ目はそのタイミングで何とかなるだろうけど、５つ目はある程度練習が必要。ポイントは「こどもたちが」の部分のボタン入力。ここさえうまくいけば、最後の投げの部分までちゃんと入るはずだ。もっとも、相手にガードされたら投げは入らないのだけれど……。

入力										
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力										
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

よいどれ　キングは　メキシコの　せんしゅ
ABAA BBBB DDDDD AACC

よいどれ　キングは　メキシコの　レスラー
ABAA BBBB DDDDD AAAA

よいどれ　なんだけど　メキシコせんしゅ
ABAA CCCCC DDDDAACC

よいどれ　なんだけど　メキシコレスラー
ABAA CCCCC DDDDAAAA

よいどれ　なんだけど　こどもたちがだいじ
ABAA CCCCC DDCDBBABABAB

A.キング

キングの基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

ABAA BBBB DDDDD AACC

ジャック２

ジャック−２も多少早めにボタンを連打すること。さらに途中で入るレバー下は、10連を出し終えるまで押し続けないとダメ。その２点に気をつけていれば、あとはレバー操作を正確に入れるだけで10連は確実。２つ目と４つ目がオススメだ。

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力										
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

おいらの　じまんの　じゅうれんコンボは　さいこう
BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

おいらの　じまんの　じゅうれんコンボは　さいこう
↓BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

このからだのなかの　プルトニウムが　すごい
AADDCCDDD AAABBAA ABABAB

このからだのなかの　プルトニウムが　すごい
AADDCCDDD ↓AAABBAA ABABAB

P.ジャック

ジャック−２の基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

熊

ジャック−２の基本10連と同じ

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

白頭山

おそらく一番最初、もしくは吉光の次にマスターしやすいのがペクの10連だろう。気をつけることはボタンを連打する速さだけ。それ以外には、なーんにも考えることはないのだ。それでいて、かなりの攻撃力とスキのなさ。これは強いぞ！

入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25
入力										
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	不
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

おれの　あしくせ　わるさは　いちばんだぜ
DCD CCCC CCCC CCDDCC

つねに　けりくせ　わるさは　ゆうめいだぜ
DCC DDCC CCCC DDCCCC

吉光

きちんと連打していないと、１つ目の10連は６連目と７連目の間に反撃を喰らってしまうので注意。この10連は一番使えるうえに、デビルカズヤにまで有効なので、ぜひスキがないようにマスターしておきたい。これは練習あるのみだぞ。

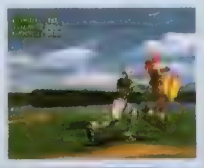
入力										
攻撃種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力										
攻撃種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

おれは　かねもちからしか　ぬすみをしないのだ
ABA DDDDDDDD AAAAAAAAA

がんばって、うちゅうにんじゃ　よしみつさま
ABA　D　BBBBBB DAAAAA

がんばって、クニミツたおして
ABA　D　DDDDAA(CD)(CD)

ただ　はかせの　ため
DD BBBB AA



ただ　はかせを　たすける　ただそれだけ
DD BBBB DDDD AAAA(CD)(CD)

ただ　はかせを　たすける　ただそれだけのために
DD BBBB DDDD AAAAAAAAAA

雷武龍

両キックボタンを確実に同時押しできるようになっていればＯＫ。あとは「ポリスの」の部分の無入力状態の長さを掴むこと。これさえうまくいけばあとは問題なし。ただしレイの10連は、基本的にあまり使えないので、実践では多用しないこと。

入力										
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力										
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

スーパーポリスの　へんげんじざいな　けんぽう
ABAA(CD)　BBAADDAA BBCC

スーパーポリスの　へんげんじざいな　あしわざ
ABAA(CD)　BBAADDAA DDDD

スーパーポリスレイウーロン、だれにもまけない
ABAA(CD)(CD)(CD)(CD)(CD)(CD)(CD)(CD)　AAAAAABB

風間準

立ち上がり途中から10連スタート。これさえうまくいけばＯＫだ。完全に立ち上がってしまう前にボタンを入力するという意味だぞ。あとは左パンチ＋右キックや、両キックの同時押しを確実にだすこと。あとはおバカな歌詞の通り入力しよう。

入力										
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力										
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力										
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

わたしは　くつした　まいてはくのがすき
↓NBAAA AABB AAADDCC(CD)(CD)

わたしはジュン
↓NBAAAC

わたしは　くつした　ひざまであるのよ
↓NBAAA AABB ADADADADAAACDCD

州光

実践ではほとんど役に立たない州光の10連。９連目と10連目の間がとても長いので、反撃を喰らう確率が非常に高いのだ。

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			
入力										
攻撃種類								上	中	不
攻撃力								7	12	25

わたし　ヨシミツじまんの　かたなが　ほしいの
ABA DDDDDDDD AABB CCCB

※Nはレバーニュートラル

生きて恐怖の館を脱出するために……。
探索の手順を徹底解説する!!

BIO HAZARD

AVG

バイオハザード

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

マルチエンディングのリアルタイム3DAVG「バイオハザード」。キミはもうエンディングは見ただろうか？　キミの見たエンディングはどんなものだったかな？　今月の記事は、まだエンディングを見ていない読者のために贈るモノ。しかも、エンディングにはいろんな隠し要素がある！　一度クリアした人も、この記事を参考にもう一度やり直してみてはどうだろう？　（やおい平吉）

巨大な館に、大いなる恐怖が潜む…

洋館1F

スタート地点　2度訪れることになるぞ。

❹奥にある棚に楽譜が隠されている。これをピアノの前で使えば、❺へ移動できる。

❺❷にあるエンブレムを設置することで、ゴールドエンブレムを入手できる。

❼⓯にある壊れたショットガンを設置することで、ショットガンを入手できる。

❽❼でショットガンを取ると、罠が発動。

❾描かれた人物の年が若い順にボタンを押し、最後に一番奥にあるボタンを押す。間違えた場合は、部屋を出てやり直し。

❿この部屋には除草剤がある。

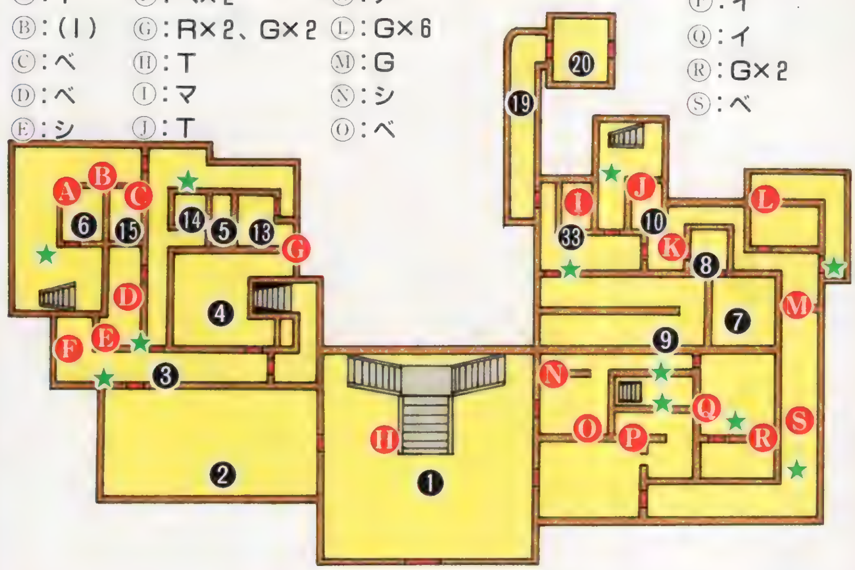
⓮赤い宝石を設置すればコルトパイソンが手に入る。

⓯壊れたショットガンがある。この部屋に入るには鎧のカギが必要。

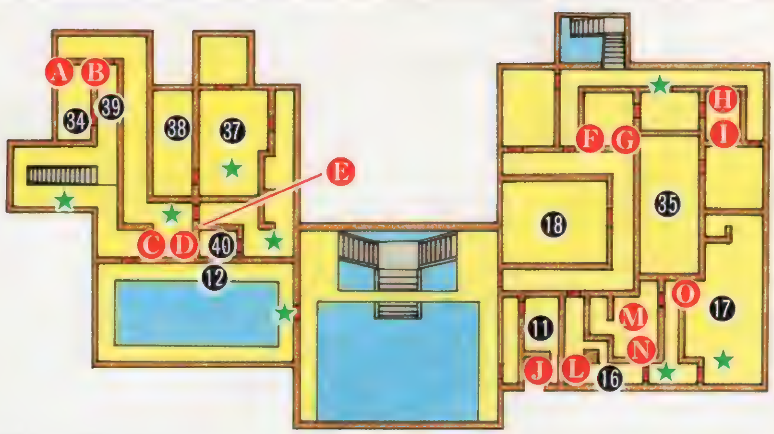
⓳4つのクレストを設置すれば扉が開く。

⓴棚の上に四角クランクがある。

(33)この部屋に入るには、兜のカギが必要。



Ⓐ：T　Ⓑ：(I)　Ⓒ：ベ　Ⓓ：ベ　Ⓔ：シ
Ⓕ：ベ×2　Ⓖ：R×2、G×2　Ⓗ：T　Ⓘ：マ　Ⓙ：T
Ⓚ：ア　Ⓛ：G×6　Ⓜ：G　Ⓝ：シ　Ⓞ：ベ
Ⓟ：イ　Ⓠ：イ　Ⓡ：G×2　Ⓢ：ベ



Ⓐ：シ　Ⓑ：マ　Ⓒ：B
Ⓓ：G×2　Ⓔ：シ×2（グ×2）　Ⓕ：シ（ベ）
Ⓖ：R　Ⓗ：シ（グ）　Ⓘ：イ
Ⓙ：ベ　Ⓚ：シ（硫）　Ⓛ：G×2
Ⓜ：イ　Ⓝ：ベ　Ⓞ：シ

洋館2F

洋館2階　大蛇との戦いが繰り広げられる。

⓫ジルの場合、グレネードガンがある。3種類の弾薬を装填できる、強力な武器だ。

⓬ここにある彫像を下に落とせば、青い宝石を手に入れることができる。

⓰進め方によっては、ここで通信機が手に入る。

⓱初のボス戦。クリスならショットガン、ジルならグレネードガンに硫酸弾を装填し、早めに仕留めてしまいたい。

⓲床のスイッチを押すと毒ガスが吹き出てくる。まずは彫像を移動させて、床にあいた穴をふさいでしまう必要がある。

(34)この部屋に入るためには兜のカギが必要。

(35)⓱で出てきた敵との再戦。この部屋に入るためには、兜のカギが必要。

 マップイラスト　小野広喜

※マップ上の数字（❶～）はエンディングを見るための基本的な行動順を表し、P.88～92のネームの番号と対応しています。また、英字（Ⓐ～）はそのマップ内での、アイテムの存在位置を表します。そのほか★印は、そのエリアは敵が出現するエリアであることを表します。

ジャンル	サバイバルホラー	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日(発売中)		

中庭地上

2つのエリアに分かれた中庭地上。どちらも、大きな舞台へと続く通路の役割を果たしている

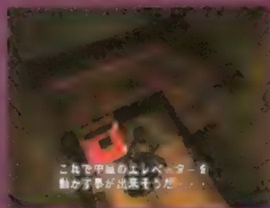
㉑初めに訪れたときは、そのままでは先に進めない。まずは左奥に進み、四角クランクを使って水門を開いて先に進む通路を確保しなくてはならない。

㊶初めに訪れたときは、寄宿舎へと続く通路にしか進むことはできない。が、バッテリーを設置すれば、洋館へと続く通路に直通で抜けることができる。そうしたら㉑で再び四角クランクを使い、水門を閉じる。これで中庭地下へ通じるハシゴを利用することができる。

㊾中庭地下での行動をすべて完了したら、エレベータを利用してここに来ることになる。泉の外周にオオワシのメダルとオオカミのメダルを設置すれば水が引き、さらに下へと伸びるエレベータが姿を現すのだ。このエレベータに乗れば、最後の探索の舞台、研究所へと行くことができる。



◀最初の段階では、この先に進むことはできない。いわくありげなメッセージが出るだけなのだが……



◀寄宿舎でバッテリーを手に入れ、それを設置すれば水門を開いても大丈夫。これで地下へ行けるようになる





中庭地下

ここでは、一発即死の罠に注意が必要だぞ

㊷ここにエンリコがいる。彼に会った後、六角クランクを手に入れることができる。

㊸ここで六角クランクを使えば通路ができる。

㊹一度近づいた後、背を向けると転がってくる岩。この罠を発動させれば、㊺へ続く通路が出現する。

㊺ここにはボスの大グモがいる。扉のクモの巣はコンバットナイフで切除可能。

㊼六角クランクを使って通路を作る。㊹と同じ罠があるが、その先にはMOディスクがある。必ず取ること。



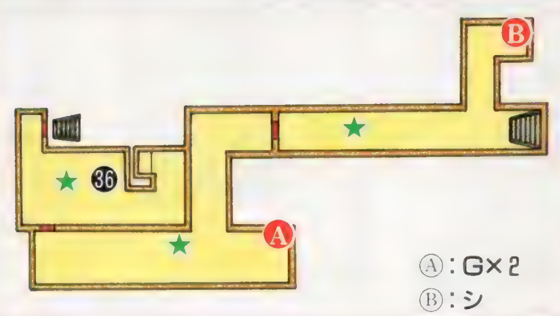
◀㊽にはオオワシのメダルが。ライトの当たっているところに彫像を移動させるのだ。ちょっと考えれば簡単

洋館B1F

洋館2階右上のエリアから洋館2階左上のエリアに抜けるためだけに存在する通路。ジルでプレイ時は来る必要がない。

㊱クリスの場合、ここにあるエレベータを使わなくては洋館2階の左上部分に入ることができない。が、ジルならば㊴の扉にバリーに教わったパスナンバーを入力してやれば、近道ができる。





※アイテムの略記は以下の通りです　T…タイプライター、イ…インクリボン、G…グリーンハーブ、B…ブルーハーブ、R…レッドハーブ、ベ…ベレッタの弾、グ…グレネード弾、火…火炎弾、コ…コンバットナイフ、硫…硫酸弾、シ…ショットガンの弾、マ…マグナム弾、ア…アイテムボックス、救…救急スプレー、また、( )内のアイテムはジルでプレイした場合に手に入るアイテムを示します。

寄宿舎1F

巨大植物を倒すために、情報を集めよう。

㉒ベッドの上に赤い本が無造作に置いてある。中は白紙で何も書いていない。

㉓普通に調べたのでは発見することができないが、よく見るとバスタブに濁った水が張られていることに気づくハズ。この水を流してしまえば、そこに制御室のカギを見つけることができる。

㉔ここの床にあいた穴から、寄宿舎に巣くうプラント㊷のツタが攻撃を仕掛けてくる。しかも、一撃を加えるとすぐに引っ込んでしまうため、こちらからの攻撃を受けつけない。この廊下を安全に通るためには、入り口に入ってすぐのところにあった彫像を動かして、この穴をふさいでしまえばいい。

㉕この通路の奥には、002号室のカギがある。蜂の巣から蜂が無数に襲いかかってくるが、ここは無視して走り抜けよう。

㉖部屋の奥にあるタンスを動かすと、地下へのハシゴが現れる。

㉙この部屋にはV－JOLTを生成するために必要な有機化学実験ファイルがある。なお、ここに入るためには003号室のカギが必要だ。また、赤い本があれば、本棚に隠された㉜への扉が現れる。

㉛ここでV－JOLTを生成する。まずはビンを取るところから。最低3つは必要だぞ。詳細はCHECKを参照してほしい。

㉜プラント㊷との戦い。V－JOLTで根を枯らしていれば楽勝なのだが……。なお、この部屋の暖炉に兜のカギがある。



◀V－JOLTで根を枯らしておけば、あっさり倒すことができる。ただ真っ正面から戦うと、かなりの苦戦を強いられるぞ。



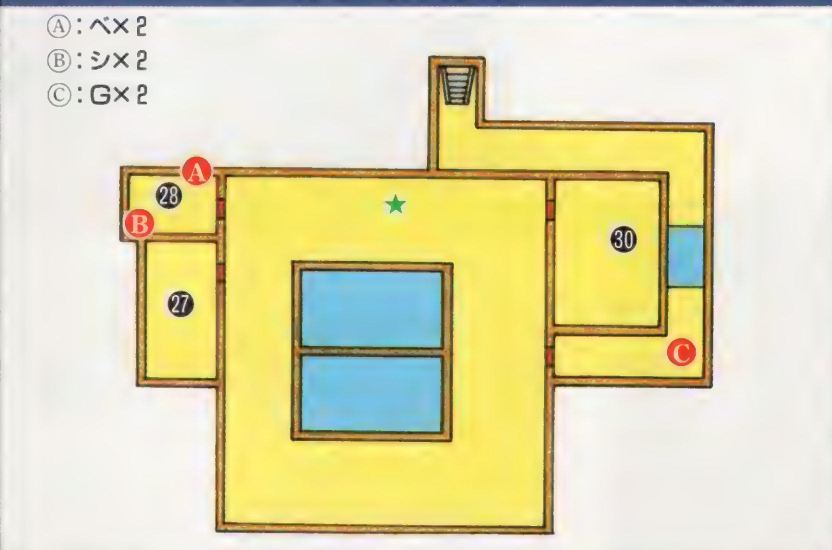
寄宿舎B1F

寄宿舎1階を自由に動くためのカギを探す。

㉗この部屋に入ったら、まずはレバーを引く。それで腰まであった水がすべてなくなるのだ。さらに室内をくまなく探すとボタンがある。これを押せば隣の㉙の扉が開くようになるぞ。なお、この部屋に入るためには制御室のカギが必要だ。

㉘室内をよく探すと、003号室のカギを発見できる。そのほかの物は大体水でだめになってしまっているが、棚の上の方にある弾薬はまだ使える。しっかり取っておこう。

㉚ここにはプラント㊷の根が張っている。V－JOLTで枯らしてしまえばプラント㊷はかなり弱体化するので、戦いが楽になるぞ。まずは㉛でV－JOLTを生成しよう。

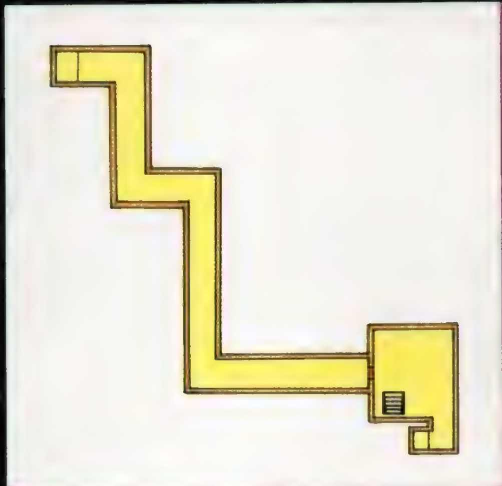


CHECK V-JOLT生成法

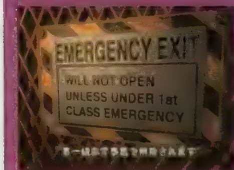
寄宿舎に根を張るプラント㊷に絶大な効果を及ぼす薬品、UMB No.16。またの名を"V－JOLT"。洋館でまだ開かなかった扉を開けるためのアイテム"兜のカギ"を手に入れるために必要な物だ。さて、生成の手順だが、これは㉛の壁と有機化学実験ファイルを参照すれば、けっこう簡単にわかる。面倒を省くため、その内容を下に記しておこう。それぞれの薬品と、それを入れたり混ぜたりするためのビンは棚を探せば簡単に見つけることができるハズ。ビンは最低でも3つは必要になるので、アイテム欄を開けておこう。もし生成方法を間違えると、有毒物質を発生させてしまうので注意。

- UMB No.2…赤 UMB No.4…緑
  UMB No.7…白 NP003…紫
  YELLOW6…黄 V-JOLT(No.16)…茶
- 1+2=3　3+4=7
  2+4=6　6+7=13
  13+3=16
- 水=1　赤=2　紫=3　緑=4

※**バイオハザード隠し技①** クリス、ジルともに3人で脱出のエンディングを迎えると、スタッフロール後に"スペシャルキー"が手に入る。この後にプレイしてP.88の洋館1FのMAPで部屋No.❼の下の下の位置にある部屋のクローゼットが開けられて、別のコスチュームに着替えることができる。



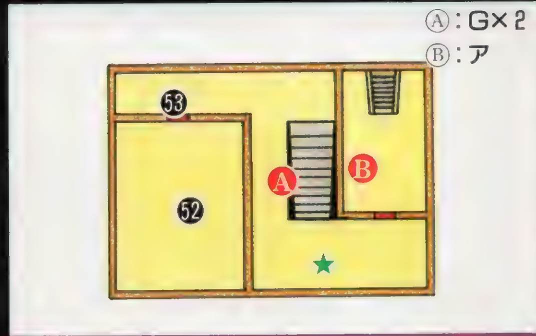
中庭から下りてくると、研究所にたどり着く。現段階ではここにあるハシゴを使って地下2階に下りることしかできない。通路の先のエレベータは中庭のヘリポートに通じている。



◀研究所の入口


▶ここから下へ

研究所B1F

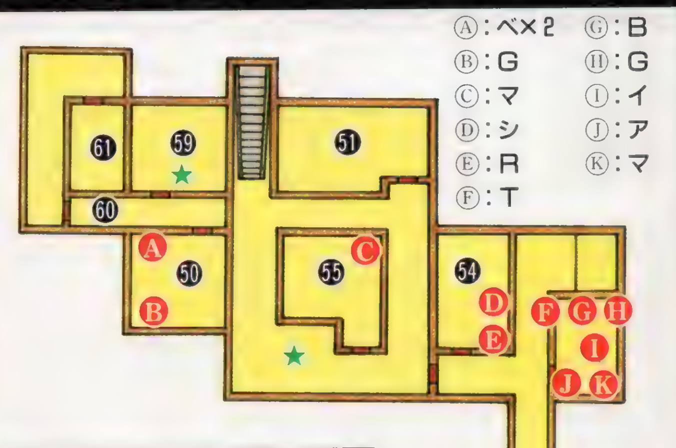


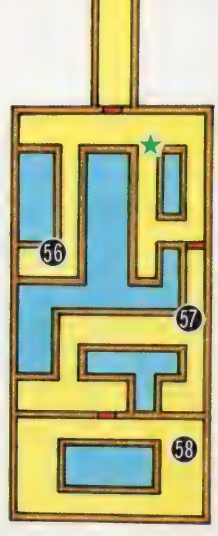
地下1階と3階をつなぐ小さなエリア。
52壁にあるボタンを押すと、戸棚が移動し、制御室のカギを入手できる。なお、ここに入るためには、地下3階でセキュリティシステムを解除しておく必要がある。
53ここにはMOディスクがある。

研究所B2F

研究所B3F

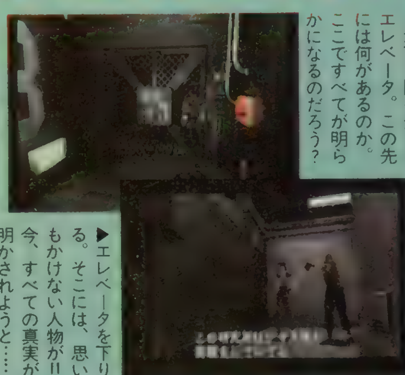
探索を必要とする最後のフロア。恐るべき真実が今、明かされる!?
50ここには重要な情報を記した研究員の手紙がある。
51セキュリティシステムを解除するためのコンピュータがある。扱うには研究員の手紙と50の部屋の絵をよく見ることが必要。ちなみに絵は、壁に隠されたスイッチを押し、青い光線を当ててから見なくてはならない。
54木箱で床にあいた穴を封じた後、階段を使って通風口へ。ここから55の部屋に移動することができる。
56左奥の通路で電力を供給すればエレベータのスイッチを入れることができるようになる。
58ここでエレベータのスイッチを入れる。これで、このフロアのエレベータを使って地下4階へ行けるようになるのだ。





CHECK そして…S.T.A.R.S.隊員の運命は？

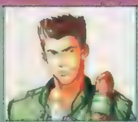
以上でマップ紹介とポイントチェックは終わり。だが、ゲームはこれで終わりではない。ここから先には、これまで以上に熾烈な戦いが待っているのだ。すでにこの館が何のために存在し、この館で過去に何が行われていたのかは、ゲームをプレイしている人ならある程度理解できていることと思う。だが、大きな謎がまだ1つ残っている。それは、誰が、何のために今回のこの事件を仕組んだのか？　ということだ。そう、もはや今回の事件が仕組まれたモノであることは疑いようのない事実なのだ。「S.T.A.R.S.には裏切り者がいる……」エンリコがいまわの際に言い残したこの言葉は、一体何を意味しているのか？　裏切り者とは、そもそも誰なのか？　果たしてこの先に待ち受けるのはハッピーエンドか？　それともさらなる悪夢なのか？
それはぜひプレイして確かめてもらいたい。健闘を祈る。



◀地下4階へ通じるエレベータ。この先には何があるのか。ここですべてが明らかになるのだろうか？

▶エレベータを下りる。そこには、思いもかけない人物が!!　今、すべての真実が明かされようと……。

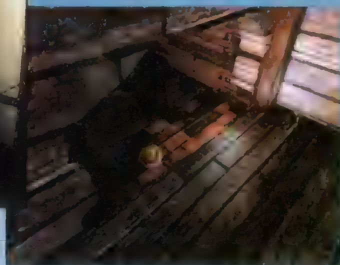
※バイオハザード隠し技②　3時間以内にゲームをクリアさせると、スタッフロール後に弾数無制限のロケットランチャーが手に入る。これはその後のプレイで使用可能で、極めて強力。



キャラ別ガイド クリス～強靭な肉体で先へ～



▲クリスの場合、まずは剣のカギを見つけないことには始まらないのだ



▼大ヘビを倒した後は、部屋の中でムーンクレストが入手できるぞ。



▼クリスの場合、ジルの時より出てくる敵が多い。十分な注意が必要だ。



▲四角クランクを使って水門を開ける。これで先に進めるようになるぞ

洋館1F～B1F

クリスでのプレイでの注意点は、クリスは〝使える能力は少なく、その分高い耐久力にモノを言わせられる〟ということ。つまり、戦闘は楽だが、レベッカのサポートがないとクリアが面倒になる。

クリスが洋館でまずすべきことは、４つのクレストを手に入れること。クレストは、それぞれ、部屋No.❾(スター)、No.⓮(ウインド)、No.⓱(ムーン)、No.⓲(サン)にある。これらのクレストを手に入れるためには、順にエンブレム(部屋No.❷)、剣のカギ(No.❻)、楽譜(No.❹)、ゴールドエンブレム(No.❺)、盾のカギ(No.❷)、除草剤(No.❿)、鎧のカギ(No.⓭)、青い宝石(No.❷)の各アイテムを手に入れること。再び戻ってきた時には、No.㉝で最後の書、No.㊵でバッテリーを取ること。

中庭地上・地下

中庭でしなければならないことは、かなり少ない。この中庭は各建物をつなぐために存在するからだ。洋館～寄宿舎～研究所と、別の建物に行くにはここを通る必要がある。まずは洋館No.⓴にある四角クランクを使ってNo.㉑の水門を開け寄宿舎への道を作ること。寄宿舎から洋館に戻ったあとは、洋館No.㊵にあるバッテリーを使い、No.㊶のエレベータを動かす。その後はNo.㉑の水門を閉め、No.㊶から地下に入り、No.㊽で最後の書を手に入れて研究所に行く。ただここで注意すべきは、ケルベロスとヘビ。最初に洋館から出たときは、ゾンビよりも格段に強いコイツらに手を焼くハズ。こういうときは、逃げるが勝ち。なるべく相手にせずに、最低限の敵だけ倒して先に進むようにしよう。

寄宿舎1F～B1F

この寄宿舎もやることは多くない。それに兜のカギを手に入れてしまえば、もうここには用はない。２度と来ることもないだろう。

この寄宿舎で手に入れなければならないものは、順に赤い本(No.㉒)、制御室のカギ(No.㉓)、002号室のカギ(No.㉕)、003号室のカギ(No.㉘) 有機化学実験ファイル(No.㉙)、兜のカギ(No.㉜)の各アイテム。

さて、寄宿舎最大のイベントは、No.㉜のプラント42を倒すこと。この植物はＶ－ＪＯＬＴを使って根を枯らせばけっこう簡単に倒せるが、腕に自信のある人(またはロケットランチャーを持っている人)は、戦闘だけで倒してみよう。ちょっと変わったゲームの味わいが感じられることだろう。つらいだろうが……。

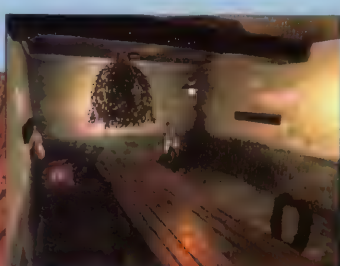
研究所B1F～B3F

最後の戦いの舞台となる研究所。ここをすべてチェックし終わったとき、キミの前に真の、そして、恐るべき真実が明らかになる……。

この研究所でまずやるべきことは、地下３Ｆ部屋No.㊴の右側にあるエレベータを使用可能にすること。これができればエンディングまであとわずかとなる。このエレベータの作動のさせるには、No.㊿で研究員の手紙を手に入れ、No.51でセキュリティシステムを解除する。そのあと、No.52で動力室のカギを手に入れ、No.56で電力を供給し、No.58で回路を接続すればＯＫ！　あとは、この研究所に徘徊するキメラに注意すれば、クリアまでの道のりは長くない。最もエンディングの前には、お約束が待っているが……。

▼床にあいた穴に注意。廊下の彫像を使って穴をふさいでしまおう。



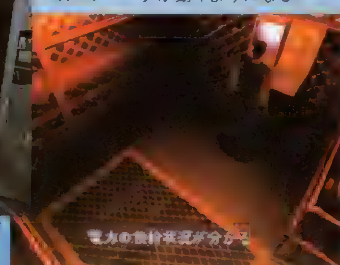


▲ここからレベッカにタッチ。急いでＶ－ＪＯＬＴを生成しよう。



▲映写室では、フィルムを持っていれば貴重な映像が見られる。

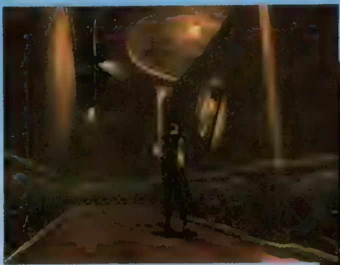
▼電力を供給。回路をつなげば地下４Ｆへのエレベータが動くようになる



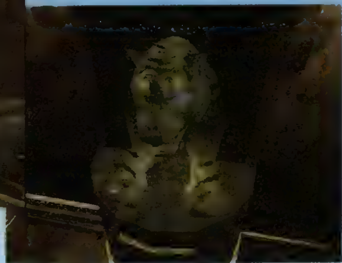
※バイオハザード隠し技③　隠し技②でロケットランチャーを入手後に、またプレイしてベストエンディングを迎えると、通常では見られないちょっとグロいエンディングが始まるぞ。



キャラ別ガイド ジル～特殊能力を生かせ!～



▲ボタンを押す順番がポイント。描かれている人物が若い順だ。



▼虎の彫像の目に青い宝石をはめ込む。これでウインドクレストが入手できる。

まず最初に知っておいてほしいことは、クリスも、ジルもやるべきことはほとんど同じということ。ただ、ジルの方が、〝キーピックが使用可能〟〝ピアノが弾ける〟といった点で、クリスよりも簡単になっている、ということなのだ。もちろん、重要アイテムのありかもクリスと同じなので、以下は、ジルでプレイする場合の特徴についてを書くことにする。

ジルでプレイする場合は、バリーに助けられるイベントが発生することが多い。もちろん助けなしで先に進むこともできるが、なるべくならば、バリーに助けてもらうようにした方がプレイは楽。あと、部屋No.④では、ジルは楽譜を見つけると、自分でピアノを弾き出す。こんなところも女性らしくてなかなか◎。ジルの女らしさをチェックしながらプレイするのが通！

洋館1F～B1F



▼洋館2Fにあるバッテリーをはめ込んで、エレベータを動かそう。



▲バッテリーをはめ込んだら水門を閉じる。これで研究所に進めるぞ。

この中庭もやらなければいけないことは、クリスとまったく同じ。寄宿舎に行くときはNo.㉑で四角クランクを使い、水門を開け寄宿舎への通路を開くこと。寄宿舎から洋館に戻ったあとは、クリスと同じ方法でNo.㊾のエレベータを作動させればOK。ただ、ジルでのプレイでポイントになるのは戦闘だ。ジルは女性キャラなので、ダメージの耐久性が劣る。特にこの中庭に最初に来たときなどは、ケルベロスに注意しないとあっという間に死んでしまうことも……。対応策としては、クリスよりも2個多いアイテム所持数を利用して、ハーブを持つことだ。プレイに慣れてくればそうでもないが、最初の内はハーブを持つことを鉄則とすべし。死んでしまっては元も子もないからね。あとはこまめなセーブをすることも忘れずに……。

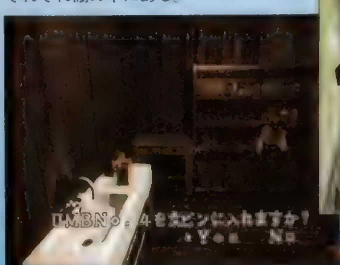
中庭地上・地下

寄宿舎1F～B1F

寄宿舎でも、ジルとクリスのやらねばならないことは同じ。部屋No.㉜で兜のカギを手に入れるために、寄宿舎中を探し回ることになる。この中でクリスとの違いは、ジルは自分でV－JOLTを合成できることだ。ジルは爆発物の処理を専門とするために、化学の知識がかなりあるのだ。この辺りにも、戦闘のプロのクリスとの対比があってなかなか興味深い。

この寄宿舎に出現する敵はボスのプラント42を含め4タイプ。クモ（ウェブビスナー）と、ハチ（ワスプ）、サメ（ネプチューン）それにプラント42だ。ザコの中で注意が必要なのは、クモ。このクモは2匹単位で出現し、倒すと小クモがわき出てくることを忘れずに。まあ、無用の戦闘は避けるのが一番いいのだが……。

▼V－JOLTの生成。空き瓶と薬品は、それぞれ棚の中にある。



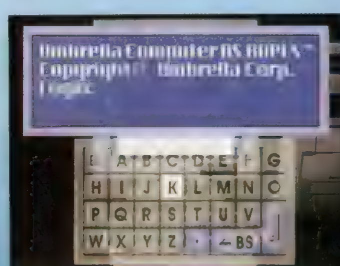


▲V－JOLTを使えばこの通り。これで楽に兜のカギが手に入れられる。

研究所B1F～B3F

研究室もクリアすべき項目は同じ。部屋No.54の右側にあるエレベータを使用可能にするのが当面の目的だ。とにかくここまで来ればエンディングまで迷うところはないハズ。クリスと同様にNo.㊿で研究員の手紙を手に入れ、No.51でセキュリティシステムを解除、No.52で動力室のカギを入手し、No.56で電力を確保、No.58で回路を接続すればOK。

ここで、手に入る一般アイテムについて見てみると、ジルの方が手に入るアイテムが多く、しかもジルだけに入手可能なモノは強力な武器が多いことに気づくだろう。この辺りもジルでのプレイがイージーとされている理由と言える。ただ、耐久力の不足と併せて考えると、どちらが有利とは言いがたい気もするが……。



▲ハスワードを入力してセキュリティロックを解除。ヒントは研究員の手紙。

▼これで研究所の地下4Fに下りられる。そこでは驚くべき真実が!!



意表を突いたウラワザの数々でPS版はかなりお得のデキ!!
ルーミーファンは特に必見!

ギャラクシーファイト

対戦格闘 ACT

ユニバーサル・ウォリアーズ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

待ちに待たされたPS版「ギャラクシーファイト」だけど、いよいよキミの部屋にルーミちゃんがやってくるぞ。もともとこのゲームは対戦格闘ゲームとしての評価は、いまいち低かったのだけど、PS版のウラワザでキャラサイズを変更してプレイすると、これがけっこうおもしろい！ オススメはやっぱりビッグサイズのルーミちゃん♡ これだけで幸せな感じです。（対消滅サトチー）

アッと驚くウラワザ大公開！ これがPS版のスペシャル3大要素だ!! 要注目!

PS版『ギャラクシーファイト』には、他機種にはついていなかった機能がウラワザとしていろいろ入っている。今回は、その中でもビッグなウラワザを先取り紹介するぞ。これを読んだら、欲しくなる度がグ〜ンとアップするはず!? また、ここで取りあげたほかにも、キャラクターのカラー選択や対戦時のステージセレクト、BGMがオリジナルとアレンジ版が収録されているなど、ゴージャスな内容になっているぞ。間違いなくPS版のデキがイチバン!!

ウラワザ1 キャラクターのサイズを3タイプから選択


▶背景のキャラクターと大きさを比べるとかなり小さい。


▶これが、ノーマルサイズ。ちょっとシゲキがないのだ。


▶オススメが、このビッグサイズ！ 超おもしろいぞ。

PS版は、プレイするときのキャラサイズをビッグ、ノーマル、スモールの3タイプから選択できる。条件は、全キャラクターでクリアしたセーブデータ（以下スーパーデータ）をオプションモードからロードする。キャラ選択後、ステージが決定するまでL2、R1（スモールサイズ）またはL1、R2（ビッグサイズ）ボタンを押し続ければOK。これでキャラサイズが変化する。何もしない場合は、もちろんノーマルサイズだ。


◀ルーミちゃんの胸の揺れがバッチリ!!


▶キャラクターの表情がよくわかるよ。

ウラワザ2 格闘ACT初の無敵ワザだ

な、なんと格闘ゲーム初のキャラクターが無敵になるウラワザがついているのだ。この技を使うと敵の攻撃を喰らって、のけぞったりダウンはしても、体力ゲージは減らない。敵にちょっとでもダメージを与えればタイムオーバーで勝てる。発生条件は自分で探してね。


◀このウラワザなら、ガードができないボーナスくんでも楽々クリアできるぞ。

ウラワザ3 ボス&隠しキャラ4体がCOM戦と対戦で使用可能

ボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの4体をCOM戦と対戦でマイキャラとして使用できる。条件は、スーパーデータをロードすること。対戦モードの場合はそのままキャラ選択画面に入れば、4体のボスキャラが使用可能だ。1Pモードでは、スーパーデータロード後、モード選択時にL1、L2、R1、R2、✚キーの上、△ボタンを押しながら決定する。すると、キャラ選択画面にボスキャラ4体が追加され、ボスキャラを使用してCOM戦をプレイすることができるぞ。


◀条件が揃えば、キャラ選択画面にボスキャラ4体が増える。誰でプレイする？


▶友だちと対戦するときの味つけにボスキャラを使ってみよう。


◀PS版では、1Pモードでもボスが使える。

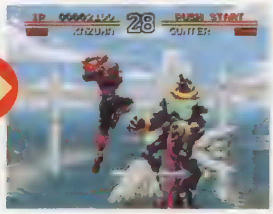
全キャラクリアするためのCOM戦攻略!

基本はガードキャンセル!

「ギャラクシーファイト」では、敵の攻撃を防御した状態で必殺技のコマンドを入力すると、敵の攻撃の硬直のスキに反撃ができる〝ガードキャンセル〟システムが採用されている。このゲームのCOMはとても強いため、このシステムを最大限に活用しないとクリアは難しい。全キャラ共通の基本パターンは、何もしないで敵が攻撃してくるのを待ち、攻撃をガードした直後に必殺技のコマンドを入力すること。有効な必殺技はキャラクター別攻略を参照してくれ。



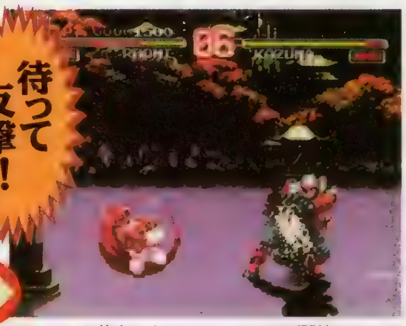
▶敵の攻撃をしっかりガード！ ここでコマンド入力。



◀コマンド入力のタイミングは、かなり早めだぞ。



待って反撃!!



◀▲これも基本パターン。ラウンドが開始したらバックし続け、敵がダッシュで追ってきたところに必殺技をヒットさせるのだ。このパターンはとくに、ラスボスのフェルデンに有効。

ROLF



ビッグサイズオススメ技



敵との距離が狭いということで、間合いの広いストライキングナパームがオススメ。見た目にもカッコイイし、敵が燃えたところは迫力満点の映像が楽しめるぞ。

ストライキングナパームで燃やせ

ロルフは、ガードキャンセルに有効な必殺技を2つ持っている。1つは対空技にもなるプラネットブレイカー。この必殺技は自分が上昇してしまうため空振りをしたときにスキができて、ちょっと危険。安全にいくのなら腕のパーツから炎を出すストライキングナパームがいい。敵の攻撃をガードしたら✚キーを1回転させて、攻撃ボタンを押せばOK！



▲✚キーをグルグル回しながらボタンを押すと、比較的出しやすい。



▲飛び込みや突進にプラネットブレイカー！



▼しゃがみ強攻撃によくひっかかる。

ALVAN

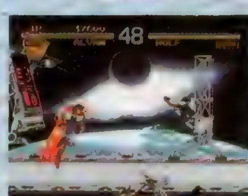


アルスラッガーでガードキャンセル!!

アルバンの有効なガードキャンセルは、コマンドの簡単なアルスラッガーだ。ラウンドが開始したら、その場でしゃがんで敵の攻撃を待つ。攻撃をガードした瞬間に、3つの攻撃ボタンを同時に押せばアルスラッガーがガードキャンセルで敵にヒットするぞ。アルバンはクリアするのに楽なキャラクターだ。



◀最も簡単なガードキャンセルが、このアルスラッガーだ。



◀間合いが遠いときは、アルブラストでけん制！



▲スーパーアルバンは攻撃力、防御力がＵＰ！

ビッグサイズオススメ技



アルバンの必殺技アルファイヤーは、攻撃ボタンの強弱によって技が出る間合いが異なる。ビッグサイズでは弱ボタンで、近い間合いで出すのがポイントだ。

KAZUMA

ビッグサイズオススメ技



カズマのビッグサイズでのオススメ技は、空中からの無空　殺風陣。ジャンプして落下中にコマンドを入力し、敵との距離がギリギリの位置で出すのがポイント！





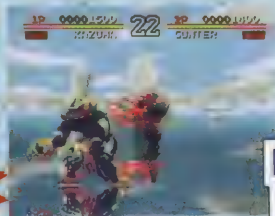
▶▼かっこよく決めたい人は凰　颶風剣(右)、手堅くいくなら無空　殺風陣(下)だ。

凰　颶風剣で手堅く反撃しよう

カズマは、凰　颶風剣と無空　殺風陣がガードキャンセルするのに有効な必殺技だ。敵がダッシュしてきた場合は凰　颶風剣、近距離で通常技をガードしたときは無空　殺風陣と2つの必殺技を使い分けるといいぞ。

また、タイミングと間合いが難しいが、疾風回身　裂斬殺をガードキャンセル技として使用することも可能。決まると超カッコイイぞ。

疾風回身裂斬殺



▲かなり間合いが狭くないと決まらないが、超カッコイイ！



ROOMI



あちゃ！　おちゃ！　けんまいちゃ！　でGO！

ルーミの有効なガードキャンセル技は、決まると3段攻撃にもなるラビットブローだ。敵の攻撃をガードしたら素早く「↓↘→＋攻撃ボタン」のコマンドを入力！　この必殺技のコマンドは3回まで連続入力ができ、連続技になっている優れモノ。3セット決まれば、ほぼ敵をKOできてしまうほど、バツグンの攻撃力を誇る。



◀ルーミのしゃがみ強攻撃は2段攻撃になっていて、COM戦で有効。



▲ラビットブローの1発目のパンチであちゃ！　▲おちゃ！と叫ぶ2発目のパンチ。　▲3発目のけんまいちゃ！パンチがヒット

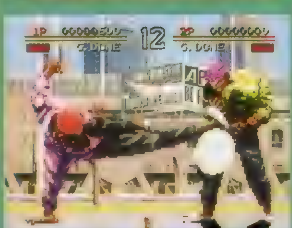
ビッグサイズオススメ技



ルーミのビッグサイズでのオススメ技は、すべてのアクション！　何てったってかわいいルーミの仕草をドアップで見られちゃうんだから。特に挑発と勝ちポーズが♡

G・DONE

ビッグサイズオススメ技



ドーンの通常技の中には足が伸縮する技がある。ビッグサイズになったときにこの足の長さが威力を発揮するぞ。なかでも、遠距離しゃがみ中攻撃がオススメだ。



▲低空でヒットさせるのがポイント！　間合いをちゃんと覚えよう。



▶スライディングで転ばせたら、起き上がりに重ねるようにもう一度！

一気に接近戦で攻めたてろ

ドーンは地上で出せる必殺技がないため、ガードキャンセルのパターンが使えない。そこで、自分から攻めにいくことになる。COM戦で有効な必殺技は、ジャンプから急降下して敵に突進するフライングクロスチョップ！　敵の腹部あたりにヒットするように低空で出すのがポイントだ。また、敵のダッシュを誘って、スライディングでダウンさせるパターンも使えるぞ。





ガードキャンセルを使い分けろ

ジュリは、ガードキャンセルに有効な必殺技が豊富。近距離戦で敵の通常攻撃をガードした場合は、レイザー・ストロークまたはギャラクティカ・サイクロン、敵がダッシュしてきたときはサマーソルトキックをガードキャンセル技として使おう。近距離戦では、自分の得意なコマンドの必殺技を使い、確実に決められるようにするのがポイント！ちなみに、威力はギャラクティカ・サイクロンが1番大きいぞ。

JURI



◀威力バツグンのギャラクティカ・サイクロン。コマンドがムズイ！



◀簡単でお手軽なのがサマーソルトだ。



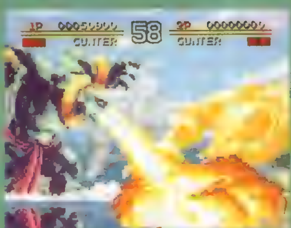
▲飛び込むときに有効なニードル・ショット。

ビッグサイズオススメ技



ジュリはヒップがセクシーなので、ビッグサイズになったときは彼女のヒップがよく見える技がオススメだ。よく見えるのが、必殺技のローリング・スライサー！

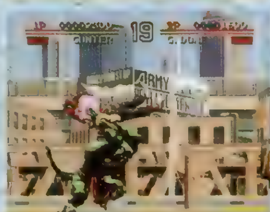
ビッグサイズオススメ技



ギュンターのビッグサイズでのオススメの技は、大迫力のブルプレスとハンマーブレイク。ブルプレスは、ラウンド開始直後（2本目以降）に出しても敵に届くのだ。



▶コマンドは、やや早めのタイミングで入力する。



▶敵をかついでダッシュし、放り投げる豪快な必殺技

投げろ！ かつげ!!

パワフルな必殺技で豪快に勝つ!!

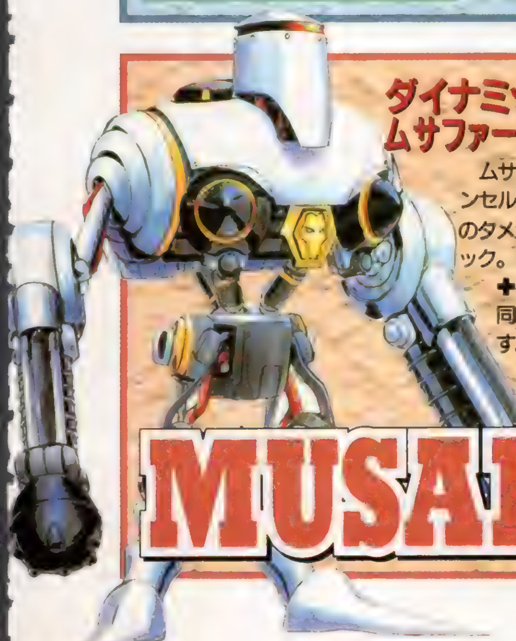
ギュンターのガードキャンセルに有効な必殺技は、敵にタックルするブルショルダ。この必殺技は溜め技なので、ラウンドが開始したら後ろに下がりながら溜め時間を作る。そして敵のダッシュ攻撃をしてきたら、ガードと同時に✚キーを前に入れて攻撃ボタンを押す。タイミングがシビアなので、注意しよう。



▲ブルプレスは削り技にも有効だ。



GUNTER



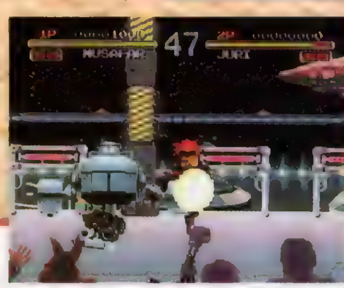
ダイナミックなムサファーキックがさく裂

ムサファーは、ガードキャンセルに有効な技が下方向へのタメが必要なムサファーキック。だから、斜め後ろ下へ✚キーを入れて敵の攻撃を待とう。ガードと同時に✚キーを上へ入力し、攻撃ボタンを押す。ギュンター同様、技を出すタイミングが難しいので、しっかり練習しよう。

MUSAFAR



◀▼しゃがんで敵のダッシュ攻撃を待ち、タイミングよくムサファーキックを出す！



◀防御中に➡＋強攻撃で特殊技が出るぞ。

ビッグサイズオススメ技



キャラパターンが他のキャラクターに比べて2倍近くあるというだけあって、ムサファーの動きはスゴイ！ ビッグサイズでじっくり見るといいぞ。

ボス&隠れキャラを徹底分析

ガードできない熱いヤツ!!

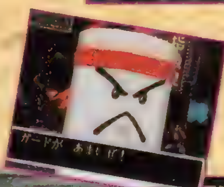


[ボーナスくん]

真の格闘家を目指し、強者を求めて銀河を旅している。トレードマークの赤いはちまきは、師と仰ぐローウェから授かったもの。



▶ガードできないボーナスくんで、COM戦を勝ち抜くのは無理かな。



◀この勝ちセリフは、コイツに言われたくない。ガードできないくせにっ!!



▼通常技のバリエーションも全然ないので、使っていてもイマイチぱっとしない。

COM戦で3人勝ち抜くと登場する、ヘンテコなキャラクターのボーナスくん。手足がない、しゃがめない、ガードできないと3拍子そろった超最弱者で、必殺技といえば口から唆を飛ばす弱い技のみ。登場するときや勝ちセリフのメッセージが熱く、表情も豊かでなかなか憎めないヤツ。彼でクリアするのは不可能か!?

コマンド

硬襲唆(こうしゅうたん)



▶口から唆を吐き出す必殺技(!?)。ないよりましかな。

⬇⬊➡+攻撃ボタン

身体は小さいが意外と強い!



[ヤコプ]

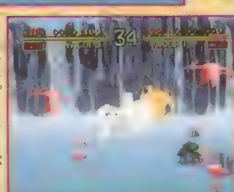
フェルデンが現れる、聖地ルーテシアを守護しているヤコプ。今はフェルデンが放つ波動の影響で、狂暴化しているようだ。



▲COM戦で有効な、スライディング(わかりにくいかな?)攻撃!



◀アップの顔はちょっとコワイ……。



▶ジャンプキックがさく裂! かわいい〜。

サンソフトの某ゲームに登場したヤコプが、ラスボスの前に登場する。見た目はうさぎみたいで、こっちの立ち攻撃が一切当たらないほど小さいキャラクター。2本目である程度ダメージを受けると、対戦相手と同じキャラ(色違い)になるのが大きな特徴だ。なめてかかると、負けることも……。

コマンド

ヤコプ変身!?



▶敵と同じキャラクターに変身できる。必殺技も使えるぞ。

⬇⬊➡+攻撃ボタン

マッチョな身体が凄いボス



ラストに登場する、ボスキャラのフェルデン。筋肉ムキムキの凄いボディはダテじゃなく、その実力ははかりしれない!! まともに戦ったら、まず勝てない相手だ。通常の1P時にはコイツを倒せばエンディングを見ることができるぞ。ガンバレ!!



▲ジャンプ中に下方向にキーを入れ、強攻撃ボタンを押すとエルボー攻撃になる。



▲不気味に構えるフェルデン。つ、強い……。

▼フェルデンのステージ効果は、酔いそうになるぞ。

▼常に宙に浮いているが、下段攻撃はヒットする。





[フェルデン]

1000年に1度の周期で出現する、最強かつ最高の生命体フェルデン。銀河の星々を巡って、破壊の限りを尽くしている。彼を止めることができるか!?

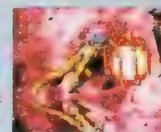
コマンド

カオスストーム
身体を炎に包み、回転しながら垂直にジャンプする対空技。



→↓↘+攻撃ボタン

デモリションボール
巨大な炎の弾を前方へ放つ必殺技。弾のスピードが速い。



↓↘→+攻撃ボタン

ディストリーボール
これを喰らうと、敵は気絶状態になってしまう恐ろしい技。



ジャンプ中↓↘→+攻撃ボタン

アプリリュードディザスター
敵の首をつかんで持ち上げ、画面端まで放り投げる技だ。



敵の近くで←↙↓↘→+攻撃ボタン

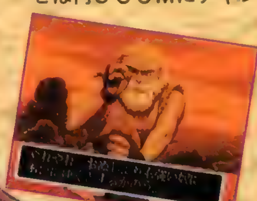
見た目はジジイでも強者



ローウェは、1Pモードでノーミスクリアするとフェルデンの後に登場する隠れキャラだ。ノーミスクリアとはいっても、ラウンドを失うことなく勝ち抜けばコンティニューしてもOK! 1本でも負けてしまったら2Pで乱入し、ストレートで倒せば再びCOMにチャレンジできる。



▲天連振りは、ジャンプ中にも出すことができるのだ。





▲コイツのダッシュポーズがカッコイイ!!

▼COM戦で有効な流水千鳥返し。



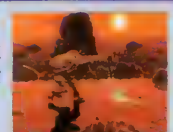
▲見た目はジジイだが、その実力はフェルデンを上回る！ 敵に回すと厄介なんだけど……。

[ローウェ]

すでに伝説と化している、格闘仙人。過去に最強の男フェルデンを倒したことがあると語り継がれている。真の強者が現れたときその姿を人前に現す。

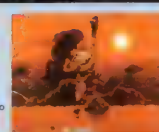
コマンド

直突き木霊
拳の先から気を放出して攻撃する必殺技。飛び道具として使えるぞ。



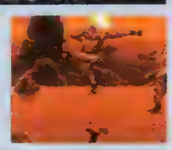
↓↘→+攻撃ボタン

跳ね突き
前斜め方向へ拳を突き上げながら高くジャンプする必殺技。対空技になる。



→↓↘+攻撃ボタン

天連振り
少しジャンプして身体を回転させながら平行移動し、キックで攻撃する。



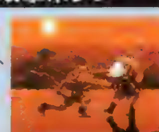
↓↙←+攻撃ボタン

流水燕返し
これも乱舞系の必殺技。最後に跳ね突きにつながるためカッコイイのだ。



→(←)+強攻撃ボタン

流水千鳥返し
乱舞系の必殺技で、通常技を連続で繰り出す。ダメージも大きく、使えるぞ。



→(←)+中攻撃ボタン

元祖"飛びゲー"の第2弾がいよいよ発売、目下人気急上昇中。
前作をはるかに上回る完成度の高さを、とくとご賞味あれ!

Jumping Flash! 2

3D ACT

アロハ男爵大弱りの巻

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

お買いドク度で、このソフトを越えるゲームはPSに存在しないことだろう。全18ステージにして、クリアしてからもタイムアタックという楽しみ方があり、ヒミツの楽しみ要素まで用意してある。しかも、UK版(パートⅠの欧州バージョン)までついて¥5,800とは、あまりのうれしさに涙が出ちゃうくらいだ。こんなSCEのサービス精神には感服する次第です、ハイ。 (JOH)

ジャンプを駆使して、ピンチの数々を切り抜けよう

いよいよ発売になった『JF2』、キミはもう遊んでみたかな? 前作もジャンプする快感と落ちる恐怖がタップリつまった名作だったけれども、あらゆる点でパワーアップされた『2』では、その魅力がさらに倍増したゲームに仕上がっている。今号は手応えが増してくるワールド2から序盤までを、知ってお得な情報も盛り込みつつ、ドーンと攻略しちゃうぞ。



◀落下するときの恐怖はかなりのもの。プレイを通して"引力"を感じられるのは、このゲームだけ。



◀クリアしたステージまでなら、タイムアタックに挑戦できるので、がんばって攻略しよう。

ポイント❶ ジャンプの応用をマスターせよ

マイキャラは、ジャンプの下降中にジャンプボタンを押しながら✚キーで平行移動、ジャンプボタンを放してⓁⓇで方向転回することができるぞ。また、2段・3段ジャンプをするときに、ボタンをチョンと押してすぐ放すと、ジャンプキャンセル(落下速度も速い)ができる。使いこなすと便利だぞ。



▲ジャンプキャンセルは応用範囲も広い。



▲回転と平行移動をうまく使いこなそう。



◀踏みつけを連続でキメれば、4回目からボーナス点が入る。7回目からは、1万点も獲得できちゃうぞ。

ポイント❷ ボーナスステージで1UP

各ワールドの最初のステージには、ボーナス面への入口が用意されている。ここに入ると、風船だらけのステージにワープするので、制限時間内にバンバン割りまくろう。見事全部の風船を破壊すると、1UPできるぞ。1度入ってしまうと、コンティニューするまで、同じボーナス面の入口は開かないのだ。



▲これがボーナスステージへの入口になるのだ。



▶制限時間内に、全部の風船を割れば1UPだ。結構シビアなので、慣れないと難しいかも。



▲ボーナスステージは、場所ごとに地形が違うぞ。

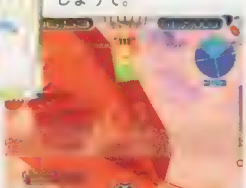
ポイント❸ ワールド3までのボスはココが決め手!

ワールド1・サメマッシーン

最初のボスだけあって、上空からの踏みつけを狙っているだけでも勝ててしまう。尾ヒレと背ビレが弱点になっているので、ここにダメージを与えると、ほかの場所を攻撃するときより1.2倍も多くダメージを加えることができるぞ。



▲基本的に、上空から踏みつけ攻撃をしていれば勝てる。これなら、キャストボムも怖くないのだ。



▼かみつき攻撃は、いきなり行われるので、油断していると餌食になってしまうぞ。

ワールド2・将軍マッシーン

弱点はピカピカしているヘソだ。ちょっと狙いにくいけれど、ここを攻撃すると2倍のダメージを与えることができる。このボスはオプション(小坊主)を引き連れているけれど、親を倒せば、オプションも勝手に死んでくれるのだ。



◀親玉を破壊すると小坊主の得点(各5,000点)が入らない。点数を稼ぎたい人は、小坊主を先に倒すべし。

ワールド3・モンスターフラワー5号

茎の途中にある色違いの玉が弱点になっているので、できればここを狙っていきたいところ。ただし、相手の攻撃が読めないうちは、接近戦もダメージ覚悟になりがちなので、慣れるまでは上空から踏みつけ攻撃する方が利口なのだ。



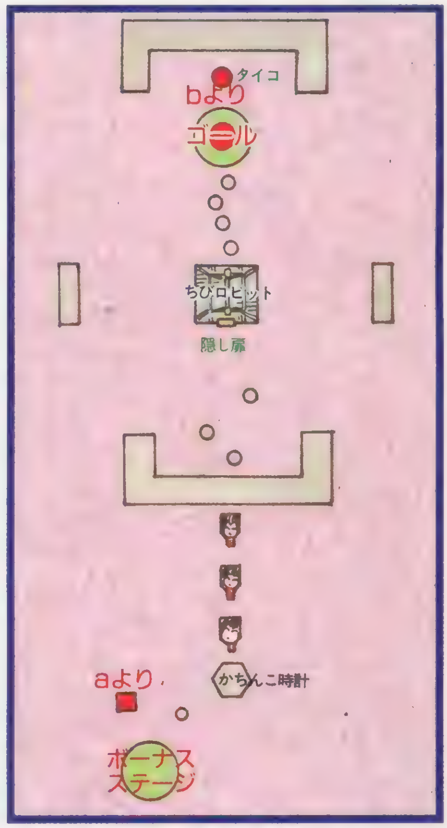
◀ボスの体力を一定量奪うと、雨が降り始める。"3の3"と書かれた文字など、細かい演出で凝っているのだ。

  マップイラスト/外間隆想

ジャンル	3DACT	価格	¥5,800(2枚組)
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1～3ブロック)
発売日	4月26日(発売中)		

ワールド2ーステージ1 城下町 日本風の雰囲気がイカス





ただクリアするだけではもったいないゾ

マップを見てもらえればわかる通り、このステージではムームー星人４匹が固まって配置されているので、ただクリアするだけなら楽勝だったりする。ただし、上空の城に隠された１UPアイテムや、ボーナス面などのおいしいポイント、そして見どころいっぱいのキレイな背景などは、このステージの端に配置されていることが多いのだ。だから、できることなら一気にクリアせず、寄り道もしながら攻略してほしい。

シカケを見抜け

地表で凍っている場所は、スリップするエリアなので覚えておこう。変わった足場もたくさん登場するけれど、コマのひもは足場にできるのに、タコの糸には乗ることができないので注意。また、あちこちで炊かれている灯し火は、上から触れるとダメージを受けるので気をつけよう。

▼コマや、タコは足場にできるので、ジャンプするときに活用しよう。





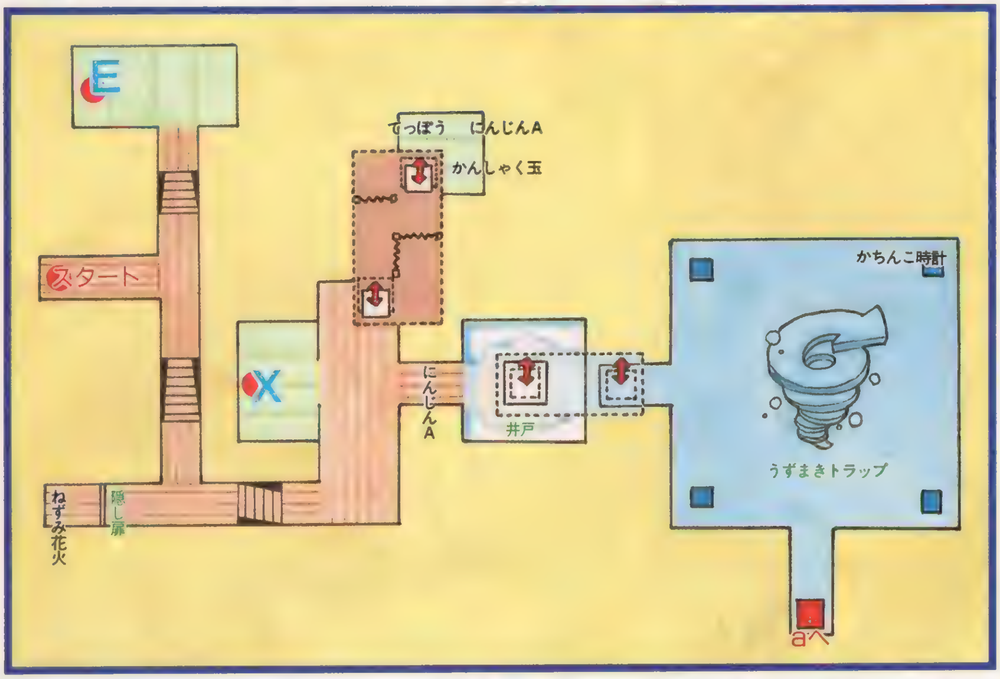
▲城には隠し扉がある。周囲を探して、怪しい場所をショットで攻撃。



◀タイコに乗ると、はるか上空まで一瞬にして昇ることができる。

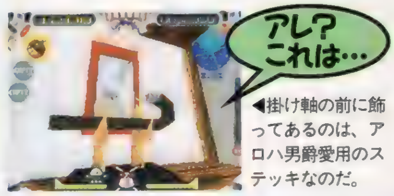
※マップの黒い文字はアイテム、緑の文字は場所を表します。

ワールド2−ステージ2 からくり屋敷内部 最初の迷路面なのだ

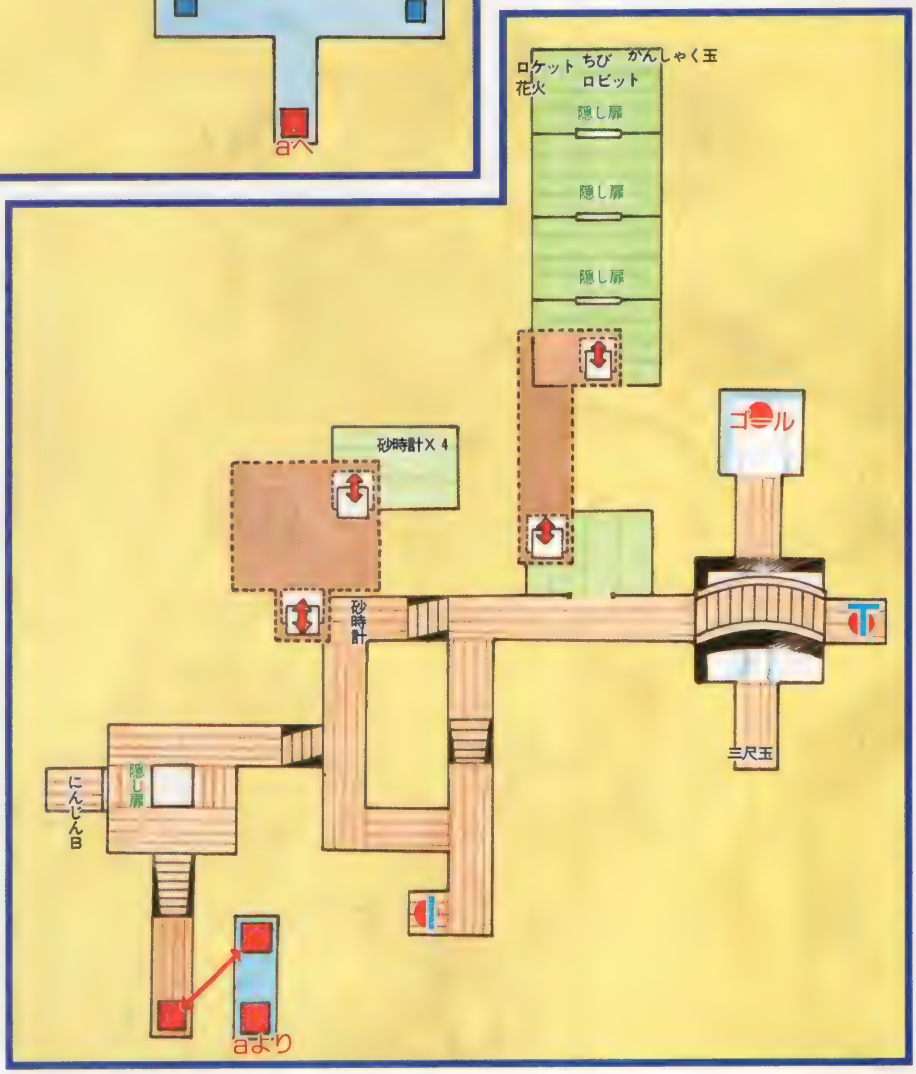


迷ったら負け! ルートをキチンとチェックしよう

壁ごしにもムームー星人の表示マークが出るので、けっこうそれに惑わされがち。ダンジョン面なので楽勝と決めつけず、心してかかった方がいいぞ。マップをよく見て、通路のつながりを確認しておけば、バッチリ攻略できるはずだ。



◀掛け軸の前に飾ってあるのは、アロハ男爵愛用のステッキなのだ。



シカケを見抜け

隠し扉があちこちに設置されているので、ショットを当てると光る場所を探しながら攻略しよう。特に天井に用意された通路（最初から入口が開いている場合もある）は気づかないことも多いので、視点操作も頻繁に利用するようにしよう。



▼天井裏では、クモの巣が行く手を阻む。

▲天井に隠された通路も見逃さないように。



◀ここでは、高くジャンプしたり中央に寄りすぎると、渦巻きに流されてしまうぞ。

ワールド3ーステージ1 バベルの塔 ひたすら上を目指すのだ

足場の選択がクリアのカギ

このステージは、登ることを意識した地形構成になっているので、マップを参考に自分なりの進行ルートを考えてみよう。ちなみに、ボーナスリングのある足場から、１ＵＰアイテムのある足場までは３段ジャンプで届いちゃうぞ。



◀傾斜がある足場は、すべってしまうので注意が必要。



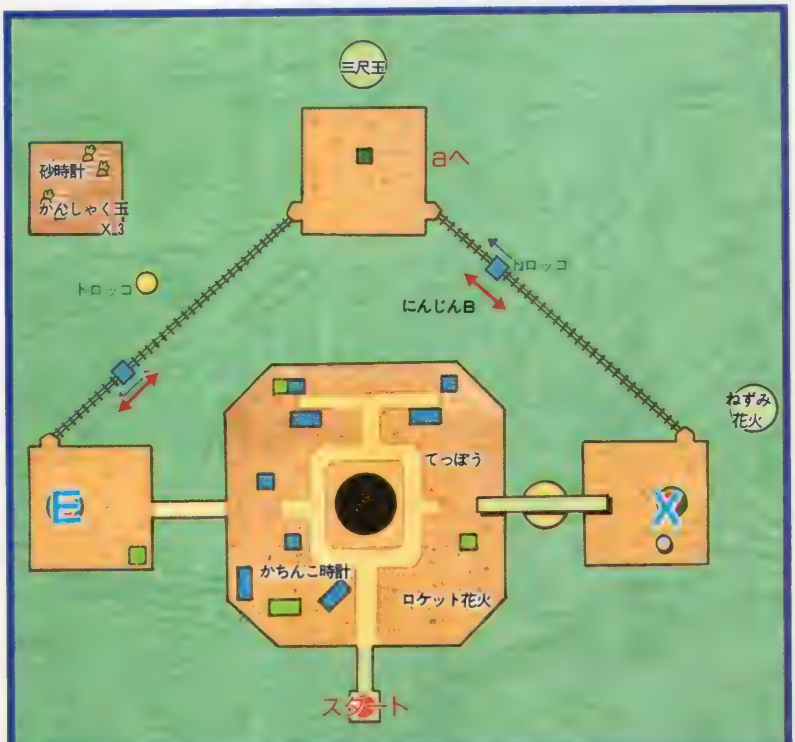
▲塔を取り巻くように、たくさんの足場が配置されているのだ。

▼ボーナスステージへの道には、不安定な足場の連続地帯が待っているぞ。





▶塔から飛び出た木々も、足場として利用してみよう。



シカケを見抜け

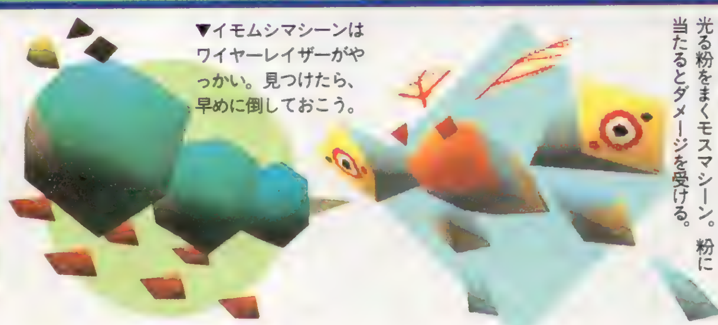
揺れる足場などがトラップとして意識されているためか、このステージでのシカケといえば、トロッコくらいしか用意されていない。また、シカケではないけれど、塔の周囲の家の庭先には、男爵のアロハシャツが干されていたりする。普通にプレイしていても気づかないことが多いので、まだ見ていない人は、今度ジックリと探してみよう。



◀この面には、アロハ男爵の顔が描かれたトロッコも走っている。このトロッコは定期的に線路を往復していて、乗ることもできるのだ。



この敵に注意!



▼イモムシマシーンはワイヤーレイザーがやっかい。見つけたら、早めに倒しておこう。

◀不思議な音色とともに、羽から光る粉をまくモスマシーン。粉に当たるとダメージを受ける。

ワールド3ーステージ2 アンコールワット 美しい背景にご注目あれ

マップのすみずみまでチェックしておこう

この"アンコールワット"は、水と緑が織りなす庭園に囲まれたステージで、ゲーム中でも1、2を争う美しさを誇っている。ムームー星人も、広範囲に配置されているので、心を洗われるような背景を存分に観察しながら、攻略するといいだろう。3段ジャンプをフル活用すれば、けっこう簡単にクリアできるぞ。



◀ザコキャラをあしらった像などもあるのだ。



シカケを見抜け

1ー2でも登場した"すっ飛ばしトラップ"がこのステージにも用意されている。このトラップの上に乗ったら、✚キーから手を放して、流れに身をまかせるようにしよう。ヘタに制御しようとするのは、ミスのもとだぞ。



▶この上に乗ると、不思議な力で上空に行けるのだ。



これはキケン

◀ここからは、矢印の方向に一気にすっ飛ばされる。



◀上下する足場の下にはさまれると、大ダメージだ。

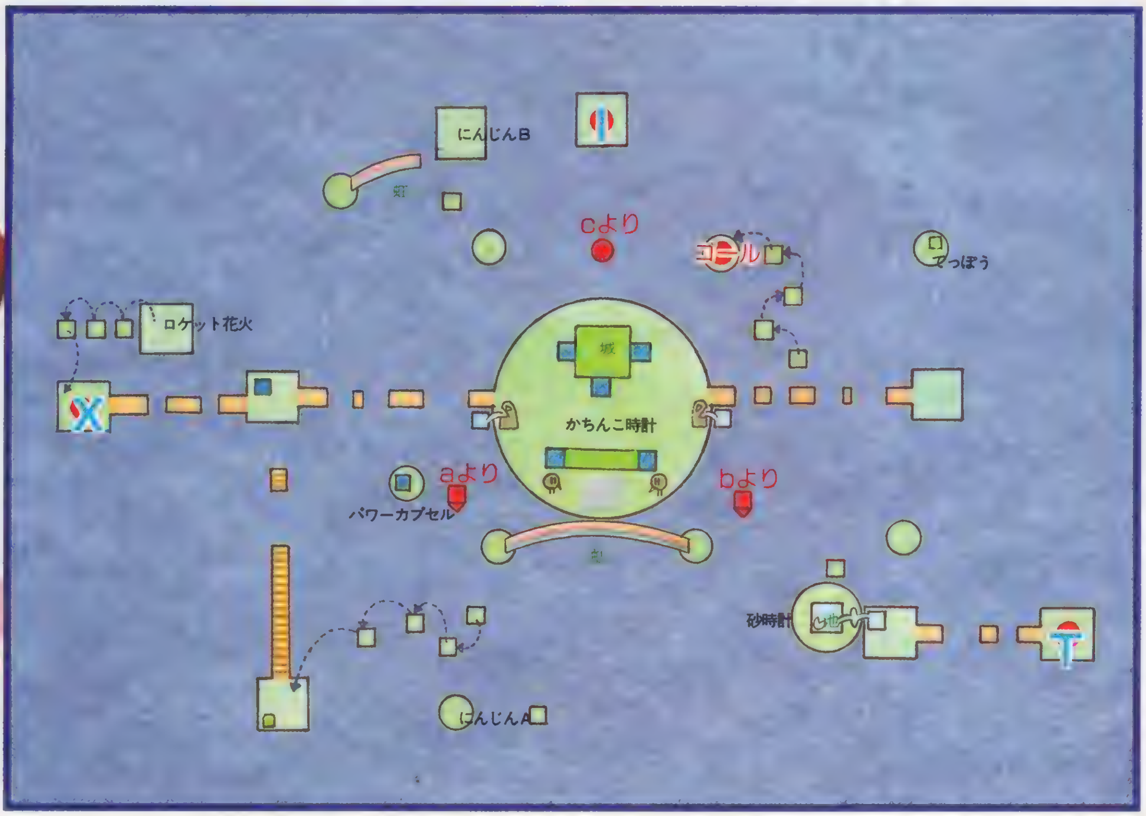
この敵に注意!



▲カモサンバは3羽で編隊を組んでいる。編隊を全滅させると3,000点のボーナスだ。



▲カエルのプリンスは、踏みつけると、こちらもダメージを受けてしまうのでご用心。



ワールド4以降も愉快なステージがいっぱいなのだ

ワールド4 アロハ男爵の秘密基地・工場内部

アロハ男爵自慢の工場とその内部が舞台。そんな設定だけに、シカケに機械的なものが多く、隠し部屋もたくさん用意されているぞ。



◀機械式のシカケがいっぱいあるのだ。



▲多彩な攻撃パターンを持つボス、クモマッシーン。天井に張りついたり、床に下りたりと、動きも変化に富んでいるのだ。

ワールド5 アミューズメント・屋外サーカス

遊園地と屋外サーカスの面ということで、プレイしているだけで楽しい気分になっちゃうぞ。その分、トラップなども多いけどね。



◀大砲で一気に飛ばされるシーンは、カ・イ・カ・ン。



▲ボスのアロンとヘロンは、息のピッタリあったコンビネーション攻撃が持ち味。上空からの照明が、とってもイカスのだ。

ワールド6−1 宇宙 最後を飾るにふさわしいスゴさなのだ

カピタンの家が舞台になっていて、夜空の星が美しい、神秘的なステージ。よく見ると、オマルやソファーなど、生活用品が多いけれども、これらはカピタンの愛用品であるらしい。とにかく広大なので、あてずっぽうにプレイしていては、すぐに迷ってしまうぞ。



ココがキレイ①

◀カピタンの住みかだけあって、日常品もいっぱいなのだ。



ココがキレイ②

▶足場もかわいくデザインされているので、見ていて飽きないのだ。



ココがキレイ③

▲画面中央にはミラーボールが…。カピタンは、けっこうハデ好きらしい。

シカケもおもしろいゾ

ステージ中には、攻略に役立つものから、まったく意味がないものまで、さまざまなシカケが施されている。センスを感じるものばかりだ。



◀このスイッチで、足場の蛍光灯の電源を入れたり切ったりできるのだ。普通はONの方がいいぞ。



▶シャワーを浴びられる場所もある。ただし、浴びたからといって特にメリットはないぞ。残念。



◀意味がありそうなハミガキ道具。何か文字が書いてあるけれど…。



▶線路の上には、列車も走っているぞ。列車に乗っかると、"ガッタンゴットン"と効果音が聞こえるのだ。

6−2では、あの"クラゲラー"と対決…!

ワールド6−2で、ナント前作にも登場したクラゲラーの7号と対決することになる。ちなみに6号までは前作で破壊済み、8号は4−2で製造中なのだ。なんだか懐かしい!?



◀前作のデモ画面より。このときは、単なる脇役キャラだった。



◀このクラゲラーは戦闘用のものなので、惑星運搬用に比べれば小さいのだ。

そして、この後は…???

すべてのステージのタイムアタックにチャレンジ!
誰にも負けない最速タイムへの道を大攻略しちゃうぜ〜っ!!

機動戦士ガンダムVer.2.0

格闘 ACT 発売中

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作にはなかったタイムアタックモードは、予想通りスッゲー楽しい！ 1度クリアしたステージなら自由に選んでプレイできるし、それにタイムもセーブしておけるってことでみんなもバキバキやり込んでるんじゃないかな。今回はボクがプレイした全14ステージのクリアタイムを掲載しちゃうぞ。まだまだ縮められると思うんでぜひキミもチャレンジしてみてね。 (Z佐藤)

5つの上級テクニックをマスターして アムロに迫れ!!

ひと通りの操作ができるようになっても、それで満足してはダメ！ ニュータイプモードをクリアしたりタイムアタックモードでクリアタイムを縮めるには、さらに高等なテクニックが要求されるのだ。そこで今回は5つの高等テクニックについて大紹介だ！ これらをしっかりチェックしてニュータイプモードのクリアを目指せ！

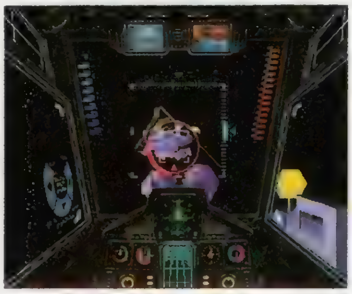
ニュータイプモードをクリアすれば

VS連邦軍モードはストーリーモードをクリアしたときの難易度によって使えるMSが増える。その法則はノーマルでジオング、ニュータイプでガンダムだ。だがニュータイプをクリアするのはやはりムズイ。しかしラクチンな方法を発見したので紹介するぞ。詳しくはP.109を見てね。



テクニック1 敵は必ずロックオンせよ

敵はロックオンしてから攻撃！ というのは基本中の基本。しかし、だからといってロックオンボタンを連打してはダメだぞ。なぜなら今回の『2.0』では 周囲に複数の敵機がいるときにムダにロックオンをしちゃうと、解除しづらい（再度ロックオンボタンを押すと、順にほかの敵をロックしてしまう）のだ。敵を見極めてからロックオンボタンを押そう。



▲敵を見極め、確実にロックオン！ ムダなロックオンは絶対に避けること。

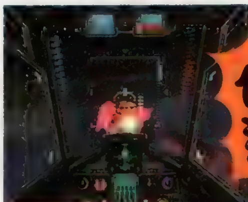
テクニック2 前進・後退はこまめに!

敵は常に前進・後退をしながら動き回り、こちらを揺さぶってくる。攻撃を確実にヒットさせるには一定の間合いをキープする必要があるので、こちらも敵の動きに合わせて、前進・後退をこまめに実行していこう。また、敵に接近しようと全速力で前進していると、その敵が急停止して激突してしまうことがよくある。激突するとロックオンがはずれ、敵を見失ってしまう。いつもスピード調節ボタンには指をかけ、敵の動きに対応していこう。



テクニック3 ビームライフルをメインに戦え!

敵をロックオンし、十分に接近したらライフルをメインに攻撃していくのがベスト（もちろんボスへの先制攻撃にはバズーカを使うのだが)。1度攻撃をヒットさせると、その敵はのけぞったり転倒したりする。敵を確実に叩くにはそこからがポイント！ なぜならその敵が立ち直ったり、起き上がって回復するときに大きなスキができるのだ。そこを狙えば、連続でダメージを与えることができるぞ。だが連射は禁物！ 敵が回復する瞬間を狙って攻撃するのだ。

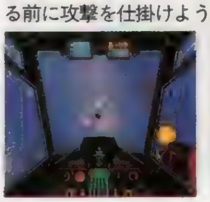




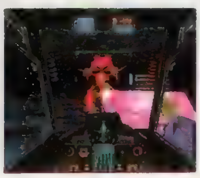
▲▶攻撃を受けた敵は宇宙戦ではのけぞり、地上戦では転倒する。回復するときを狙って連続攻撃を仕掛けるのだ。ライフル、バズーカで通用するテクニックだ。

テクニック4 できるだけ敵に接近して撃て!

ロックオンした敵を攻撃するときに注意しないといけないのが、その敵との距離。あまり離れていると、こちらの攻撃はすべて避けられてしまうのだ(量産型ザクにも！)。敵をロックオンしたら前進ボタンを押し、十分に接近する必要がある。積極的に間合いを詰め、敵に撃たれる前に攻撃を仕掛けよう。



▲うわっ、ザクに避けられた。離れていてはダメ。



▲接近していれば命中！ ボス戦では特に有効。

テクニック5 つねにシールドを構えていること

『Ver.2.0』では水平移動で敵の攻撃を避けづらくなっている。そのため、この方法で避けるのは最低限にすること。敵の攻撃は、シールドでガッチリ防ごう。





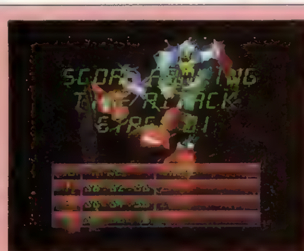
▲◀今回のシールドは、絶対に壊れない。移動中やロックオン中は無防備になりやすいのでシールド防御だ。

ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日(発売中)		

TIME ATTACKモードを完全攻略

Part1 1〜14ステージ編

いよいよ今回の目玉、タイムアタックモードを攻略だ。お手軽さを考えて難易度はEASY。まずは1〜14ステージについて、戦い方とベストタイムを紹介していくぞ。全体的なポイントとしてはストーリーモードと同じ戦い方をしつつ、その中からいかにムダを省くか…ということになる。今回はそのへんを中心に解説していくので、ぜひ参考にしてね。

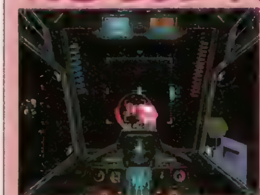


BEST TIMEも掲載

◀参考用として、ボクがプレイしたときのクリアタイムを掲載するぞ。コレを追い抜くタイムをガンガン叩き出してほしい!

STAGE1 赤い彗星

いきなりシャアを倒せ!



▲最初の1発をどのくらい接近して撃つかがポイント! あとは2発目を連続で撃って倒す。

スタート直後、いきなりシャアをロックオン! シールドを構えつつ全速力で前進し、ライフル2発で仕留める。必ず2発だ。ムダ撃ちをすると、それだけ時間が経過するので注意しよう。

BEST TIME



▶なんと2秒台という脅威的なタイムが出せた。まだ縮まる?

STAGE2 大気圏突入

まずは量産型ザクから

2機のザクを倒した直後、次にレーダーに映る機影に向かって前進。これがシャアだったらラッキー(量産型ザクの場合もある)。バズーカを使っての連続攻撃でシャアを倒せば、終了だ。



▲シャアをロックオンしたら、やはり全速で接近。バズーカで連続攻撃を仕掛けよう。

BEST TIME



▶シャアをもっと早く発見できれば、タイムを短縮することが可能

STAGE3 ガルマ散る

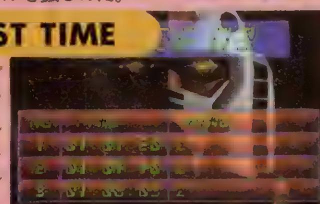
正確な射撃がポイント

まず正面と後方にいるザクを倒し、2機目のザクの背後にあるビルに登ってドップを次々と倒していこう。ガウが出現したらロックオンし、接近してくるまでの間にバズーカ、ライフルを撃ちまくる。接近してきたらジャンプボタンを押し続けさらに後退! ガウの鼻先でサーベルを振るのだ。

▶ジャンプ中に後退しながら、サーベルで攻撃だ。



BEST TIME



▶ジャンプ+後退をマスターすれば、確実に1分は切れるだろう。

STAGE4 灼熱の危機

司令塔を壊しアッザムを待て

正面にいるマゼラアタックを避け、その先にある司令塔に向かって全速前進。司令塔を破壊したら追ってきたザク、マゼラアタックを倒す。アッザムはロックオンしたのち、バズーカで攻撃だ。



▲司令塔がある場所まで全速前進だ。



◀アッザムはロックオン後、接近してバズーカを連射!一気に勝負をかけろ。

BEST TIME



▶タイムはもっと短縮できる。アッザムが出現する方向を採れ!

STAGE5 砂塵の中の敵

グフはバズーカで攻撃



▲ムダ撃ちしてもいいから、グフに攻撃を当てて転倒させる。あとは起き上がりに連続攻撃だ。

まずは速攻で2機のザクを撃破! 出現したグフを素早くロックオンし、接近してバズーカで攻撃しよう。最初の1撃を当てて転倒させたなら、その起き上がりに連続で攻撃を加えること。

BEST TIME



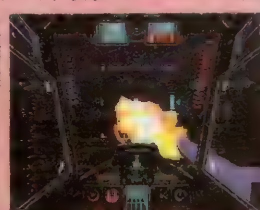
▶もうちょっと頑張ればボクも17秒を切れそう。戦いは16秒台?

STAGE6 迫撃トリプルドム

片っ端から撃ちまくれ

スタート直後は水平移動。そして敵1機をロックオンし、攻撃→ロックオン→攻撃……という感じに攻撃目標を変え、接近してくる敵を片っ端から撃ちまくるのだ。細かく狙いをつける必要はないぞ。

▶攻撃後、ロックオンボタンを押して目標をチェンジ。



BEST TIME



▶上手に攻撃をヒットさせていけば(運!?)タイムはさらに縮まる。

STAGE7 大西洋血に染めて

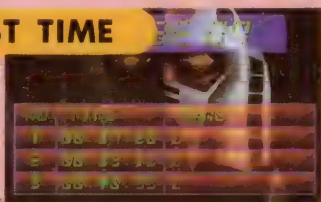
ズゴックを手早く倒すのがコツ



▲動きの素早いズゴックに手間取ると、タイムが遅くなるぞ。

2機のゴッグを倒した後にレーダーに映る機影(ユーコン)は無視。さらに次に映る機影を追跡。2機のズゴックを倒すとグラブロが現れる。グラブロは正面からライフルで攻撃だ。

BEST TIME

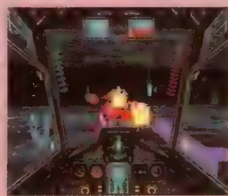


▶30秒台前半は十分狙える。ちょっと運がからむので何度も挑戦だ。

STAGE8 ジャブローの攻防

ライフルを連射し連続攻撃

スタート直後、右旋回して1機目のアッガイを倒す。その後すぐに左旋回し、2機目を撃破。再び左旋回するとシャアがロックオンできるのでバズーカを装備し、全速力で接近する。あとは連続攻撃で倒す。



▶シャアは、起き上がりを狙ってバズーカで攻撃。

BEST TIME

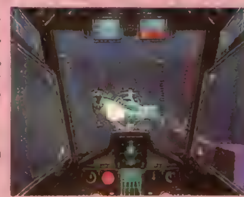


▶2機目のアッガイから、シャアまでの時間を短縮させれば…。

STAGE9 強行突破

モニターでムサイを探せ

ムサイはデカイため、離れていてもモニターで見える。だがレーダーに映らないことが多いのだ。発見しにくい3隻のムサイをいかに早く撃破するかがこのステージのポイントだ。



▲ボスのビグロは正面からバズーカ、ライフルを連射して倒す。

BEST TIME



▶ムサイの位置を覚えて的確に撃破！　これで1分は切れるだろう。

STAGE10 ソロモン攻略戦

ビグ・ザムにはバズーカで戦え



まず正面のムサイと周囲のリック・ドムを撃破。その後はレーダーを見て次々に敵を倒していこう。ビグ・ザムが出現したら、接近して正面からバズーカで攻撃。イベント後はライフルだ。

◀バリアがあってもバズーカならダメージを与えられる。

BEST TIME

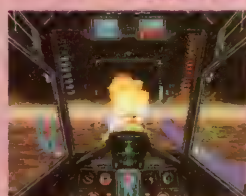


▶ゴメン！　まだまだ未熟だった。これは参考にならないかも。

STAGE11 謀略のテキサス

バズーカ、ライフルで連続攻撃

右旋回してロックオン。ギャンの攻撃に合わせてバズーカを発射する（相打ちOK）。ギャンは転倒するので、その起き上がりを狙って連続攻撃を仕掛ければそれだけで勝てる。



▲ギャンの攻撃と相打ちになってもかまわない。攻撃し続けろ。

BEST TIME



▶10秒切ったら、かなりスゴイ！　何度もチャレンジしてみよう。

STAGE12 ニュータイプ シャリア・ブル

スピード調節がポイントだ

リック・ドムを2機倒したあと、次にレーダーに映った機影に突進！　このリック・ドムを倒すとブラウ・ブロがすぐ近くに出現するハズ。前進、急停止を繰り返しながらバズーカで攻撃していこう。



▶ブラウ・ブロの体当たりには十分注意だ。

BEST TIME

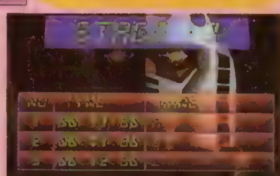


▶いかにブラウ・ブロを早く発見できるか…それがポイントだ。

STAGE13 光る宇宙

BEST TIME

エルメスを狙って攻撃だ



▲上手に攻撃を当てていけば、10秒台は堅い。切ることも可能かも。

クリア条件はエルメス＋ゲルググのダメージが一定値を超えること。つまりどちらか一方に大ダメージを与えてしまえばクリアなのだ。狙うのはもちろんエルメス。スタート直後にロックオンし、バズーカで攻撃を仕掛けていこう。敵からの攻撃は無視。



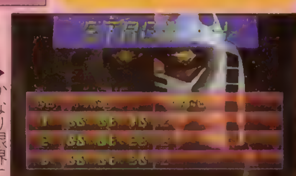


▲▶いきなりエルメスがロックオンできる。グ～ンと接近し、バズーカで勝負だ。

STAGE14 脱出

BEST TIME

連続攻撃で勝負をかけろ



▶かなり限界に近いタイム。短縮できるかな？

スタート直後、すぐにロックオンボタンを押してジオングを捕捉。そしてバズーカを装備し、一気に間合いを詰めよう。ジオングに十分接近したら、バズーカを使っての連続攻撃で一気に倒そう。失敗して逃げられると、好タイムは望めないぞ。



▼スタート直後にジオングをロックオン。





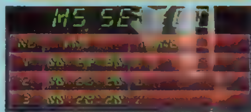
▲▶タイミングよくバズーカを撃つこと。

Part2 VS連邦軍モード編

続いては、VS連邦軍モードを大攻略だ。難易度は、やはりEASYに設定。Part1と同じく、それぞれの攻略法とボクが記録したタイムを紹介していくぞ。ガンガンやり込んで、ボクの記録を塗り替えていってほしい。

MS-06S シャア専用ザク

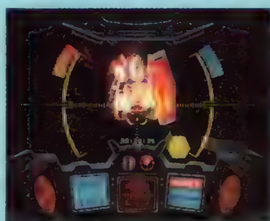
BEST TIME



▶ガンダムとの戦いでバズーカをすべて直撃させれば、もっと早くなる！

バズーカを叩き込み、マシンガンでトドメ

まずは真正面にいるコア・ファイターをロックオン！　マシンガンを連射すれば簡単に撃破できるぞ（戦場にはガンキャノンもいるので邪魔になるなら倒す）。ガンダムが出現したら、すかさずロックオンし、水平移動しながら接近。バズーカで攻撃をしかけよう。バズーカを撃ちつくしたあとはマシンガンを使って倒すのだ。



◀マシンガンはボタンを押しているだけで連射可能なのだ。

MS-14S シャア専用ゲルググ

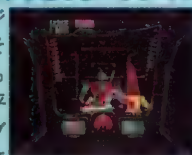
BEST TIME



▶クリアタイム30秒台！　という可能性は十分ある。挑戦してみよう。

基本はガンダムと同じ!ライフルで押しまくれ

周囲にいるガンキャノンやジムをライフルで次々と倒す。そしてガンダム出現の通信とともにレーダーに映る機影に水平移動しながら突進！　ガンダムをロックオンし、ライフルで撃ちまくろう。接近戦は不利なので絶対に挑むな。



▲ガンキャノンやジムをバリバリ撃破！　ガンダムを引きずりだせ。

▼ライフルで攻撃。なぎなたは使わないように！



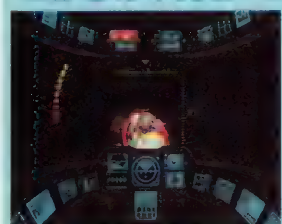
MSN-02 ジオング

BEST TIME



▶連射命！　速攻で倒せばタイムは縮む。だからって連射パッドの使用は反則だぞ。

口からの単発ビームが有効!バシバシ撃ちまくれ

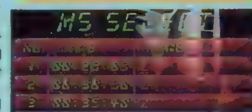


◀このくらいまで接近し、口からの単発ビームを連射だ。

口からの単発ビームはボタンを連打すれば連射が可能。攻撃には終始、コレを使っていこう。最初はガンキャノンとジムを攻撃。ガンダムが出現したら水平移動で近づき、攻撃を加えていこう。ジオングは移動スピードが速く、敵に体当たりしてしまうことが多い。前進・急停止をこまめに使いこなそう。

RX-78-2 ガンダム

BEST TIME

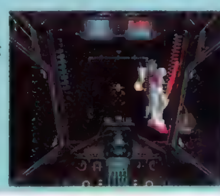


▶なんとか30秒を切ったけど、ここはまだまだタイムが縮みそうだぜ。

中距離の間合いをキープ!敵の挑発にはのるな

まずは水平移動しながらできる限り接近する。近づきすぎると敵が体当たりを仕掛けてくるので注意だ。接近したら、敵が攻撃した直後を狙ってバズーカを発射すること。それ以外はシールドで防がれてしまうぞ。ムダ弾を撃たないように注意。

▼ロックオンしたら、必ず水平移動しながら接近する。

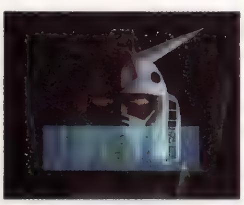




▲素早い動きの敵にサーベルは不利。中間距離ををキープしバズーカだ。

ニュータイプモードでのステージ14を攻略だ

ニュータイプのステージ14にたどり着くには、まずEASYで1〜14ステージをクリア。そして難易度をニュータイプに変え、ステージ14をコンティニューするのだ。

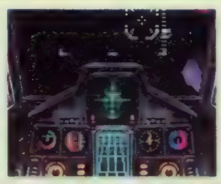


▲順番に進む必要はない。そんなワケで14だけを攻略するぞ。

STAGE14 ランク 特A 脱出

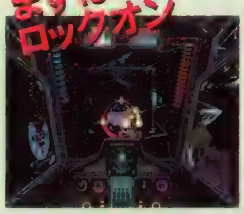
ザコMS…MS-14A ゲルググ
ボスMS…MAN-02 ジオング
支援MS…RGM-79 ジム

コレをクリアすれば、VS連邦軍モードでガンダムが使用可能になる！　すっごくムズイが気合を入れてガンバロー。まずスタート直後、前進しながらバズーカを装備。そして目の前のジオングに接近してからロックオンボタンを押す。ここで、ちょっとジオングの行動パターンについて紹介しよう。ジオングは、上に移動→下に移動→攻撃→停止……と、この4つのパターンで動いる。移動している間は攻撃してもムダ！　狙うのは動きを止めたときだ。十分接近して攻撃を仕掛ければ攻撃が当たりやすいぞ。ジオングを見失った場合は、すぐに全速力で前進。レーダーで最初に映る機影をチェックするベシ。それがジオングだぜ。



◀ジオングを見失ったら、前進後にレーダーをチェックだ。

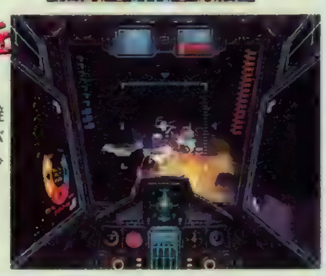
まずはロックオン



◀あせってロックオンボタンを押すと、手前のゲルググをロックするので注意！

このチャンスを逃すな〜っ

▶敵の攻撃を水平移動で避けたら、全速力で接近。バズーカで攻撃するのだ。少ないチャンスを逃すな。



常識なんて気にせずに、自由に暮らして生きていこう
走り回ってマンモスを狩り、目指すは"太陽のしっぽ"だ!!

太陽のしっぽ

WILD, PURE, SIMPLE LIFE

ETC

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやーオススメ！　さすがアートディンクさんだねぇ。久しぶりに寝る時間削ってプレイしたッス。いやいやマジで。でも編集部内でも賛否両論でね。まあよきにせよ悪しきにせよ、話題に上っているのは確かです。解こうとか考えずにプレイしたほうが絶対楽しめるッス。集落には、どんどん仲間が増えるので、ゆっくり楽しみましょうね。(とかいいつつ5種類もエンディングを見た小林)

▶大自然を相手に悪戦苦闘。これが原始人の暮らしなのだ!!

「日の出とともに起き出して、動物を追いかけ、眠くなったらその場で寝てしまう」……そんなシンプルでワイルドな原始人の生活を楽しんでみよう。このゲームの目的は「牙の塔を建てて、太陽へ至る」ことだが、慌てる必要はない。好きなように、世界中を走り回って、原始時代を思いっきり味わってみよう。



▶空腹を満たし、身体を鍛えるために食べまくれ。



▲山でも、森でも関係ナシ！　目的地がなくても走りまくろう。



◀疲れたら、場所も時間も選ばず、その場でグーグー寝てしまうのだ。

"しっぽ"ちょっといい話

食べまくって肉体を鍛えろ!

食べ物を食べると原始人の体の各能力が上がる。そのときの光はボディ画面のカラーバーと対応していて、効果が最も高い物は赤く、最も低い物は青く光るぞ。



▶とにかくどんどん食べよう。



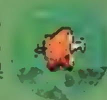
◀ボディの画面で能力を見れるのだ。

◀落ちている食べ物と狩った肉の違い!▶

食べ物は体の光った部分の能力を上げてくれる。そして、狩った肉はすべての能力を上げてくれるのだ。どちらでも空腹を満たし、体力を回復してくれるから、マメに食べるようにしよう。



◀一部分にしか効かないが、簡単に手に入るのが魅力だ。



▶手に入れるには苦労するが、その効果は大きいぞ。

イカス原始ライフ その1

最初は、動物を狩るのだ!

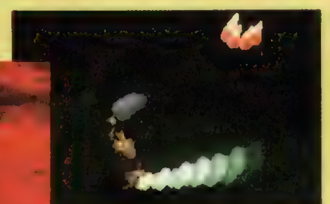
スタート時、原始人はなにも持っていない。しかし、狩った肉を集落に持ち帰り、仲間を増やすことによって、カルチャーレベルがあがり、武器が発明されるのだ。最初は、狩った肉を食べてしまわずに、どんどん集落に持ち帰ろう。武器を使えば、狩りはずっと楽になり、より強い動物とも戦えるようになるぞ。



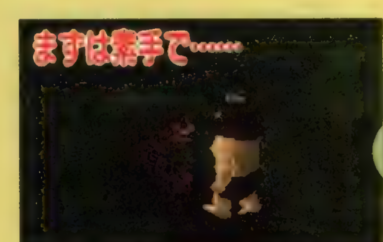
▲集落にたくさん肉を持ち帰ると、仲間が踊りを踊ってくれるぞ。



▼倒した動物は壁画として描かれて、あとで確認できる。

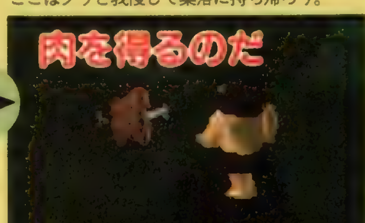


◀落ちている石などは、武器として使えるのだ。



▲武器がないときは、無理して大物を狙わずに集落の南にいる猿などを狙うといいぞ。

▼やった、肉だ！　食べれば能力は上がるけどここはグッと我慢して集落に持ち帰ろう。





◀武器には何段階かのレベルがあるぞ。もっと狩りをしなければ！

ジャンル	ETC	価格	¥5.800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	4月26日(発売中)		

牙の塔を積み上げて"太陽のしっぽ"をつかめ!



食べ物を食べたり、肉を持ち帰ったりして、ある程度強くなったら、マンモスがいる地域を目指して進んでいこう。マンモスと遭遇し、なんとか倒すことができたら、牙と肉の両方を集落に持ち帰ることができるのだ。その牙で集落の中心にある土台に塔が建てられるぞ。そして塔が太陽に到達するとエンディングになる。エンディングは全部で9種類用意されていて、原始人の能力や仲間の数などによって変化する。いったいキミはどんな結末を迎えることになるのかな?

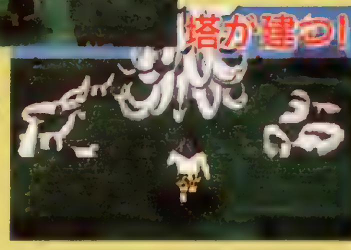


▲正面から戦わずに、できるだけ背後から攻撃を仕掛けていこう。



▲苦労の甲斐があって、他の動物よりも大量の肉を得られたぞ! そして塔の材料となる牙も手に入るのだ。





◀▼今までなにもなかった集落の中心に、積み上げられていく塔。あと、何頭分の牙があれば太陽に届くのか?

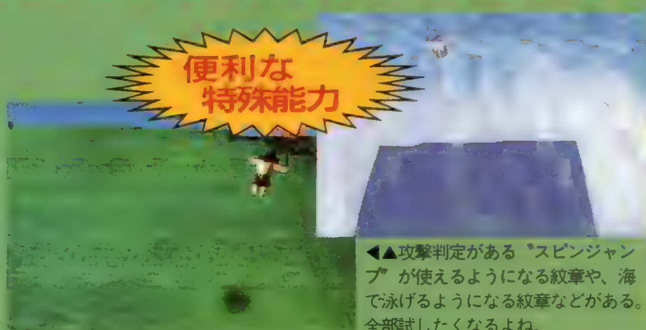


▲タワーの画面を見れば、塔がどれくらい太陽に近づいたかを確認できるのだ。

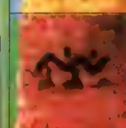
"しっぽ"ちょっといい話

南の丘にそびえる5つの石碑。一体なんなの??

集落から真南に下った丘に不思議な5つの石碑が建てられている。この石碑には、それぞれ異なる紋章が刻まれている。そしてこの石碑に触れることによって、原始人は5種類の特殊能力を授かることができるのだ。ただし、一度に授かれる"力"は1つだけ。その時々で自分がどんな能力が欲しいのかを考えて"力"を授かろう。これがあれば冒険がグンと楽になるぞ。



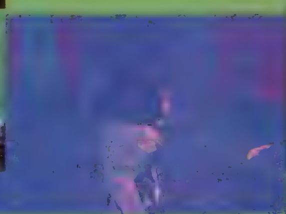
◀▲攻撃判定がある"スピンジャンプ"が使えるようになる紋章や、海で泳げるようになる紋章などがある。全部試したくなるよね。

紋章	特殊能力
	ジャンプ中に回転攻撃ができるようになる。普通の動物には使いづらいが、鳥や魚に有効。
	繁殖力がアップする。目に見える効果はないが、集落の仲間を増やしたいときに便利だぞ。
	知力が上がって、カルチャーレベルが上がりやすくなる。時々つけてみると効果的だ。
	ダッシュ中に直角に曲がれるようになる。ずっと走るようなときに役に立つぞ。
	海に入っても、沈まずに泳ぐことができる。別の大陸を目指すときには欠かせない能力だ。



▲並ぶように建つ5つの石碑。いったい誰が、何のために作ったのだろうか?

▼石碑に触ると不思議な光に包まれ、肩に紋章が! これで"力"を授かれるのだ。





▲南の丘以外の場所にも石碑は存在する。場所を憶えておくと何かと便利だぞ。

イカス原始ライフその3

世界中を走りまわって、

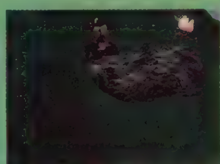
『太陽のしっぽ』の世界はたくさんの謎と驚異に満ちているぞ。ときには「牙の塔を立てる」という目的を忘れて、気ままに世界を旅してみよう。このゲームの本当の面白さは、そんな冒険の中できっと見つけられるはずだ。その旅先には、不思議な建造物や生き物が君を待ち受けているぞ。まずは好きな方角へ走り出してみよう。

"しっぽ"ちょっといい話 集落は世界の"左胸"にある!?

この世界の大陸は大きな人型になっている。その左胸に、原始人の住む集落があるのだ。



▲集落を基準にして方角を見定めるのだ。



▲南下して見つけた"足"。ここより南には一体何が？

海底に人面!?



▲海底に人の姿が！　上から見てもこれだけのサイズがあるということは、かなりの大きさだ。

住居跡



▲誰かが住んでいた思われる場所を発見！いったいどこに行ってしまったのか？

氷づけのマンモス





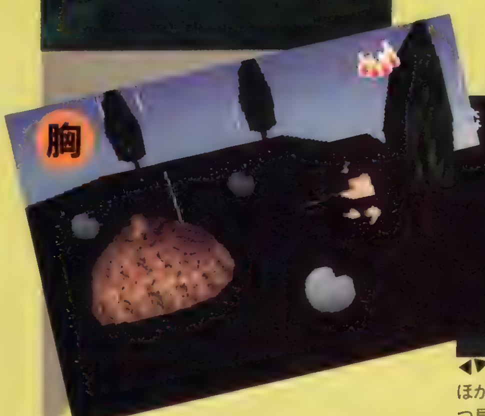
▲マンモスたちが群れのまま、凍りついてしまっている。気候の異常な変化でもあったのか？　残念ながら、このマンモスの牙は持ち帰れないのだ。

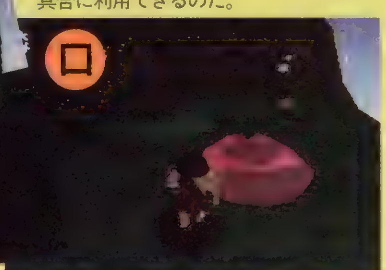
ボディパーツ

この世界には、体のパーツの像がいくつか点在している。これらは大陸を人型に例えたときに、それぞれの場所に配置して置かれている。これらを目印にすれば、方角や位置を大まかになら確認できるぞ。

つまり「口のパーツがあるから、左胸（集落）からずいぶん北に来たな」といった具合に利用できるのだ。

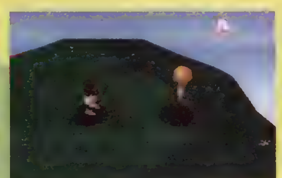






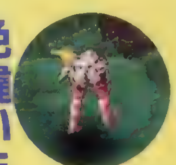
◀▼▲世界のどこかにある手、胸、口の像。このほかにも、足、目、耳、鼻の像などがある。いくつ見つけることができるかな？

謎の生命体



下半身しかない不思議な生命体と遭遇！　近づくと逃げるが、放っておくとその場でピョンピョン跳ねる変な奴だ。こんな奴でも倒すと肉になる。

色違いもいるぞ！





いろんな"不思議"を探そう!!

ストーンヘンジ



▲集落のすぐ北にある。中心にあるオレンジの石は投げて使えば、どんな動物でも一撃で倒せるのだ！。

謎の足跡



◀表面には見慣れない足跡がビッシリ。なんの足跡だろう？

カバの石像



▶どう見てもカバの石像。他の動物の像も、どこかに存在するかも知れない。

原始人の初恋？

南西の海にある小島に、男の原始人で行ってみよう。そこにはかわいい（？）女の原始人がいて、なんと２人は恋に落ちてしまうのだ。いったい、どうなってしまうのか!?





▲▶出会った瞬間からハートマークが２人の間に！　女の原始人で来ると、見ることができないイベントなのだ。ここに来るときは絶対男の原始人で！

浮岩

小高い山の上に存在する"浮石"。どんな意味があるのか、まったく分からない。もしかしたら、宗教的なシンボルなのか？　だとしたら、５つの石碑のように不思議な力を秘めているかもしれない！



▲意味ありげにそびえる浮石。なんだか神秘的な雰囲気なのだ。

洞窟



▲砂漠の真ん中にポツンと存在する洞窟。中にはいったい何が!?



▼北の雪山のふもとで見つけた氷の洞窟。とても寒そうだ。

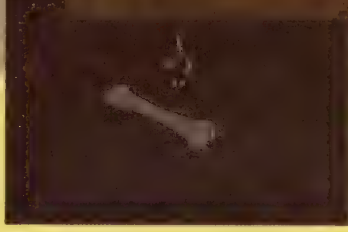
あちこちにある洞窟。入り口からは想像もできないような、広大な空間が広がっていることもあるぞ。中には壁画や地底湖、石像などがある洞窟もある。

恐竜の骨を発見!!

原始人が生まれる何万年も前に絶滅したハズの恐竜たち。その骨が、この世界にはいくつか存在している。砂漠で見つけたトリケラトプスの頭蓋骨。そして、海の中に沈んでいる巨大な骨。いったいなんの恐竜の骨なのだろうか？



▶骨のそばには、供えられたように花が。



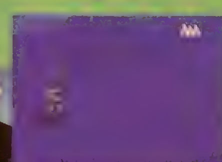
◀水中の沈んでいる巨大な骨。他にもあるか!?

"しっぽ"ちょっといい話　新天地を求めて、海を渡れ!!

集落がある大陸だけが、世界のすべてというわけではないぞ。ある程度身体を鍛えたら、大陸を離れ大海原に泳ぎだしてみよう。そのときには泳ぎの"力"を授かってくることを忘れないように！　海を渡り世界中を走りまわれば、きっと"不思議"が見つかるハズだ。

その先には一体何があるのか!?



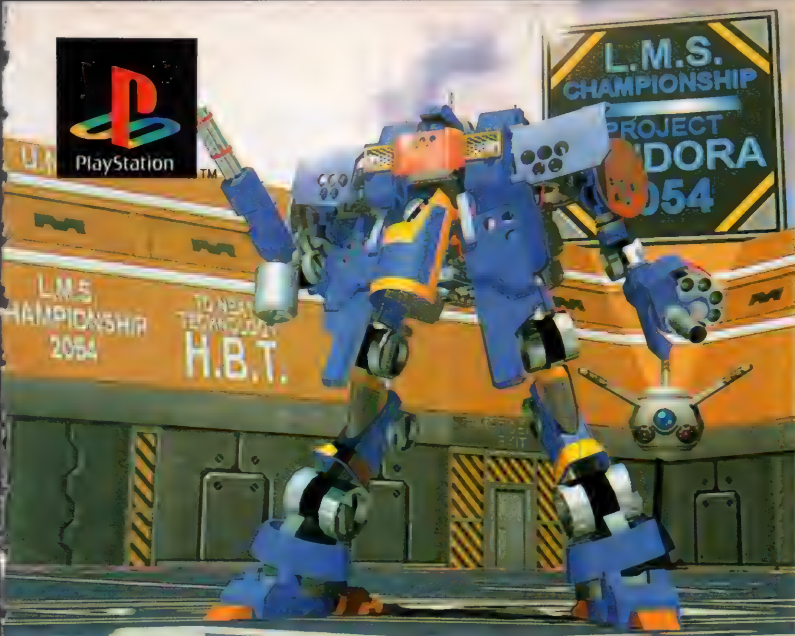




▲海底で迷ったときは、浅い方向を目指して進むと大陸にぶつかるぞ。



"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TGL
超音速のPS版ついに登場!!
カワイイだけじゃ生きて行けない！
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
◆PS版の2D格闘ゲーム史上、最高の速さと美しさを兼ね備えたACTゲーム
◆キャラクターデザイン　木村貴宏氏（アニメアール、ダーティペアFLASH）
◆ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏（機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロス）
◆野上ゆかな・椎名へきる・横山智佐 ほか、総勢14名の豪華声優陣が共演！
好評発売中
定価 6,800円（税抜）
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社／〒530　大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　© TGL 1998



Pandora Project THE LOGIC MASTER™

Pandora Project THE LOGIC MASTERは、プレイヤーが作成したロジックと呼ばれる簡易プログラムをユニットに与え、その結果としてリアルタイムで戦闘を行うという新しいタイプのシミュレーションだ。発売に先立ってゲームの核となるロジック作成システム「パレットプログラミング」を中心に紹介していこう。

誕生、プログラムするシミュレーション

Makiちゃんのl.M.S.講座



皆さん、はじめまして。私、L.M.S.トレーニングセンター講師のMakiです。今日は皆さんにPandora Projectのロジック作成システム「パレットプログラミング」についてご説明いたします。パレットプログラミングとは「パレット」と呼ばれる板を並べていく事でロジックの作成を行うシステムです。

初心者でも簡単、トレーニングモード

ロジックの作成と聞いて「難しそうだなぁ」なんて思った方、大丈夫ですよ。ゲーム中には「トレーニングモード」といって、遊びながらロジックの作成方法を学べるモードがあります。

このトレーニングモードを使えば、どんな方でもすぐにパレットプログラミングを使いこなすことが出来るようになります。L.M.S.国際1級ライセンス取得者の8割がこのシステムで勉強しているという実績だってあるんですから、その効果はバッチリですよね。

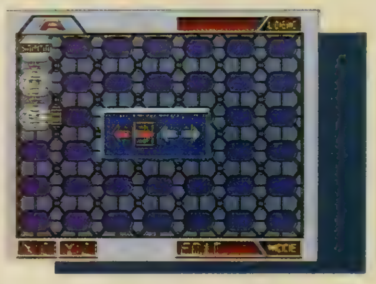
トレーニングモードは9つの項目からなり、全項目を終えるとロジック作成の一通りの基礎が学べるという構成になっています。



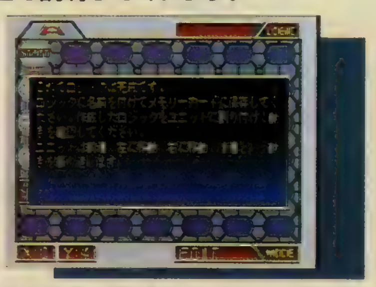
ここでは「1.歩く」を例にとって説明しますね。



まず、画面上にSTARTパレットを（0、0）に置く様に指示がでます。



以下「○○パレットを××に置け」という指示が続くので、これに従いパレットを置いていきます。この時、指定されたパレットの役割なども説明してくれます。



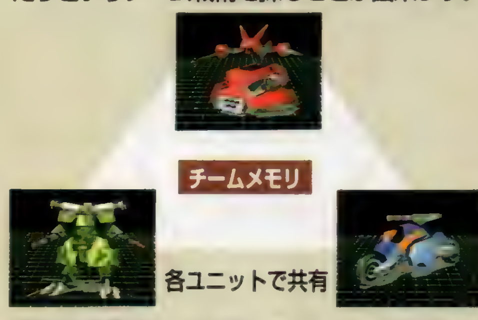
作業を終えると作成したロジックがどのような動きをするか解説してくれます。後は実際にユニットを使って確認をすればOKです。簡単ですよね。

実は高度な処理もこなす実力派

板を並べて作るロジックと聞いて、「単純な内容の物しかできないのでは」と思った方、いますね？

ところがパレットプログラミングではロジック中で「メモリ」と呼ばれる変数を使いこなすことで、かなり高度な処理をする事が出来るんです。

例えば、「チームメモリ」という変数があります。Pandora Projectでは最大5体のユニットから構成されるチーム単位で戦うのですが、チームメモリはこのチーム全体で共有する変数です。これを上手に使うと敵チームのユニット1体を集中攻撃したり、やられそうな味方を他のユニットがかばったりというチーム戦術を採ることが出来ます。



駆け足で説明してきましたが、パレットプログラミングは初心者に分かりやすく、かつ、高度な要求にも応える奥の深さを持つという事ががお分かりいただけたでしょうか？

ご質問がありましたら、私にお尋ねいただくか、下記の所までお問い合わせください。では皆さん、今度はゲーム中でお会いしましょう。ちゃお。

5月3日発売予定　標準価格 5,800円（税抜）
メモリーカード：2ブロック以上使用

Team Bughouse

〒492 愛知県稲沢市駅前2-5-6 プレジデント稲沢201 TEL (0587)24-1936
http://www.dnp-sp.co.jp/40/ondimand/index.html

より深く、ためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー

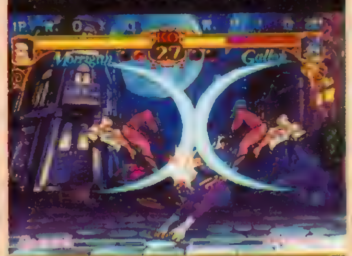
Part-1 8本 & Part-2 18本

the DEEPER ザ・ディーパー

*レビュアー自己紹介のテーマ……黄金週間の過ごし方は？

ヴァンパイア

■カプコン■対戦ACT
■3月29日■¥5,800



さまざまな新システムを搭載した格闘ACT。オープニングのテーマソングを矢沢永吉氏が歌う。

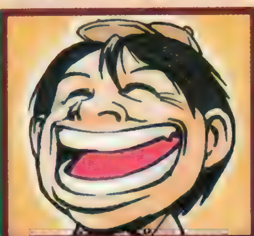
アドヴァンストV.G.

■TGL■対戦ACT
■4月19日■¥6,800



初心者でも楽しめる美少女格闘ACT。美しいビジュアルや豪華キャストがゲームを盛り上げる。

岩崎啓眞



ゲームを愛するクリエイター

ゴールデンウイーク…予定はまーるで決まっていません。決まるのはいつの日か…なんてのはともかくとして、できればアメリカに行きたいなあなんて思ってます。それもサンフランシスコ。街として気に入ってます。でも、アメリカよりも関西に行く可能性の方が高い状況なんですけれどね。

ヴァンパイア

ゲームのデキとしては悪くはない…というより、むしろ大変いい方だと思うのだが…。サターンで、このオリジナルをより改良したハンターが出ている状態で、オリジナルのヴァンパイアというのはいただけないと思う。贅沢とはわかっているが、両方入っていてもいいではないかと思ってしまう。「ヴァンパイア」がやりたくて、「ハンター」はイヤ(そんな人いるのか？）という人にはオススメ…か？難しいところだ。

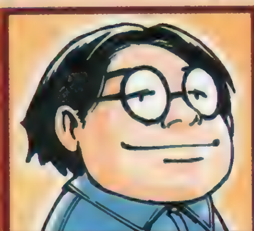
70

アドヴァンストV.G.

パソコン→PCエンジン→PSと続いている移植ソフト。ゲームのデキは、シリーズの中では一番いいと思うが…PSにたくさんある格闘ゲームの中では、残念ながら、せいぜい平均か、ちょっといい程度。結局、キャラゲームだと思うので、このキャラが好きな人以外にはススメない。あとオープニングデモから始まって、ゲーム全体の演出が古くさいのが気になった。もう少しアップトゥデートなゲームにしてほしい。

60

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

攻略しがいのあるゲームを担当しているので、それにGWを費やすことになりそう。プライベートで遊んでいる『お絵かきロジック』や『第4次スパロボ』などもやるけどね(笑)。今回、レビューにストップウォッチで手動計測したロード時間を織り込んでみましたが、いかがなもんでしょうか？

ヴァンパイア

スピード3でも遅い、アニメパターンがかなり減っている、オルバスのカニパンチが立ち＆しゃがみガード可…など移植度はイマイチ。読み込み時間もやや長めだ（対戦前、勝ちセリフ表示にそれぞれ約8秒かかる)。コンフィグ関係にも難あり。プレイ中にキーコンフィグを変えられない、「パンチ3つ同時押し」等を設定できないなど、先に出た『ストZERO』よりも不親切なのはねぇ…。ゲーム自体は遊べるデキなんだけど。

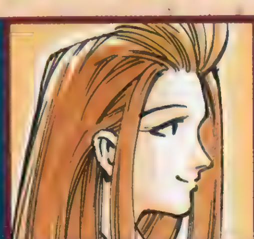
75

アドヴァンストV.G.

元となったゲームが古いこともあり、システムはかなりシンプル。バランスが取れていればそれでも楽しく遊べたのだが、納得しがたい部分が多かった。爽快感もイマイチ。有名な声優さんをそろえても、肝心な部分がこれではねぇ。ビジュアル＝5秒、対戦前＝7秒程度と、読み込みに関しては及第点。けれど、デモがスキップできないみたいで…。COMの思考パターンも含め「PC版とまったく同じ」というのが私の感想。

75

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

ゴールデンウイークは実家に帰って久々に、友だちと遊んだり、親孝行したりと、のんびり過ごしたいものですが、どうやら相変わらずモニターに向かって仕事をしている模様。それでもヒマを見つけて渋谷で『鉄拳』の修行をしようと思ってます。勝率は5分5分、まだまだレイを使いこなせない私。

ヴァンパイア

動画枚数が減っているみたいで、アーケードとはだいぶ操作感覚が違うような気が…。モードも少ないし、あくまでも練習用のゲームということなのでしょうか？　でも首を長～くして待っていたファンのためにも、グラフィックに力を注ぐとか、ガンガン声を入れるとか、何かPS版ならではのオリジナリティがほしかった。対戦だけするならこれでいいといえばいいのだけど。もとが良いので、点数はごらんのとおり。

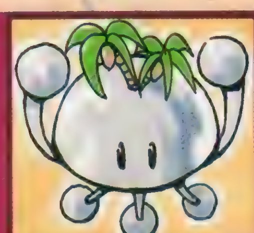
70

アドヴァンストV.G.

ストⅡタイプの回転系コマンドが多くてこれが不得意な私は大苦戦。パンチやキックだけでも勝てることは勝てるんだけど…。技の出るタイミングや間合いを覚えて本格的にプレイしたい人には楽しめるのでは？格闘ゲームにしてはアニメシーンがたくさん入っていたし、声優さんの声もバシバシ使われていたから、すごく楽しい雰囲気になっている。あとファミレスの制服マニアの人は買ってソンはしないんじゃないかな。

75

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

有力馬の回避でゴタゴタした春のクラシック戦線。実はこの僕も発熱、感冒、故障発生でレビューを回避するはずだったけど、少しだけ間に合った。GWはダービーに向けて調整。ところで、ベガとサンデーの仔が誕生。『WP2』のスーパーホースと同じ配合。「アルシャイン」と名付けてほしい。

ヴァンパイア

（代理レビュアー　ジュピター藤平）
中割りパターンが減っているものの、ゲームするぶんにはさほど問題はない。むしろ、移植度に関しては合格点をあげてもいいくらいだ。が、どうしてもゲーム自体に古くさいイメージがつきまとう。変にわかりにくい必殺技コマンドもあるし。これならSSの……って、これは言わない約束か。そうそう、何故かカニパンチはしゃがみガード可能。これだけはどうしても納得いかない。

55

アドヴァンストV.G.

（代理レビュアー　ウキキ松崎）
内容はPCエンジン版がキレイになっただけでそれほど変更はない。ラスボスもPC版と同じパターンで楽に勝てたしね。まぁ、超必殺技や新技が増え、だいぶ遊べるようになったけど、それでも相変わらず対戦ゲームというよりひとりで遊ぶゲームだ。それゆえ格闘ゲームファンにはオススメしない。ちなみに私はこのゲームに格闘を求めていない。ギャル。ただそれだけ…。

90

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ギャラクシアン³

■ナムコ■STG
■4月26日■¥5,800



アーケードで人気の3DSTGの移植。PSオリジナルの「ザ・ライジング・オブ・ガーブ」も収録。

「スターブレード」よりはデキがいいと思う。マルチでプレイできることを考えると、なかなかイケると思う。だが、筐体でプレイする迫力を知っている身からすると、小さな画面ではワイドであろうと、面白さはそれほどにならないところがつらい。あと、中央にスクリーンの合わせめがあるのはワザとだと思うのだが、キレイにつないだモードを用意しておいてほしかった。多人数で遊べる人にならススメられるか？

70

ムービーや演出は文句なし。COMや自分のプレイデータをミッションに参加させられる点も素晴らしい。でも、ゲーム本編には思ったより熱くなれなかった。低いレベル設定ならシアター6版を1人でクリアできる程度にはのめり込んだ私なんだけど…。「ギャラ3」って、大型筐体モノとしてのおもしろさが占める割合が大きかったのだと改めて思った次第です。マウスやアナログスティックに正式対応している点は○。

65

自分ひとりでクリアしようと思うとけっこうツライけど、ふたり以上、またはガンナーを着けてプレイすれば楽々クリアできるレベル。オプションで攻撃範囲や照準のスピードなどを細かく設定できるのも評価できる点でしょう。しかーし、スタートして最初に流れるムービーを含め、約10分でクリアできちゃうのはちょっと短かすぎる。モードも少なく、期待していただけにガックシ。大画面のあの迫力はなかった。

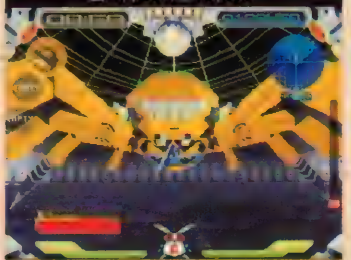
55

うまくアレンジしたな、って印象。もともと多人数プレイが一般的なゲームだっただけに、コンピュータガンナーや自分のプレイとスコアを競えるのはいいアイデア。クリアタイムが短くあきやすいので、スコアアタック重視のゲーム性（もともとそんなゲームではあったけど）にしたのは好感がもてる。でも、「ガーブ」が入って2本立てになったとはいっても、スコアアタックに興味がないせいか、魅力の面でいま一つ。

60

Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻

■SCE■ACT
■4月26日■¥5,800



前作も好評だった、元祖〝とびゲー〟。前作の欧州版がカップリングされた2枚組になっている。

Iよりも遥かに落ちる恐怖が増している。そのため、難易度が上がっているが、ジャンプがやりやすくなったぶん、バランスは取れている。あと、ボスが弱くなったので、ボス戦での復活が楽になったのはありがたい。前作のような新鮮さはないが、ゲームとしての完成度は上がっているので、オススメできる。1面のプレイ時間が長いのは相変わらずで、ノーコンティニューでクリアすると長時間プレイを強いられるのはつらい。

85

いろいろと改良がほどこされた「2」だが、内容を考えると「追加シナリオ」といった方がピンとくる（けなしているワケじゃないよ）。システムがさらに親切になったので、前作のファンはもちろん、未プレイだった人も楽しめるはず。難易度もおさえめだし。クリア後もタイムアタック等があるから長いこと楽しめる。欧州版の「1」がついているので、前作を持っていない人には「おススメの95点」と考えても、けっこうだ。

90

高いよー、怖いよー！　プレイするとすぐに前作のあのスリルがよみがえってきます。1、2面は初級編といえるほど簡単だけど、後半に入ると高度が増し、高くなって落ちるとタイムロスはすごいわ、足場が狭くなるわでとたんに冷や汗かきまくり。ダンジョンステージの迷路やトラップもパワーアップしていて手応えもバッチシ。方向のわかりづらいゲームだけど、新たに加わったレーダーに感謝。ハマるゲームです。

90

（代理レビュアー　城イドム）
ジャンプする楽しさと落ちる恐怖、そんな三半規管にグッとくる楽しさが味わえる名作の第2弾だ。バツグンの完成度に仕上げられている上にボリュームもタップリ、欧州版のオマケまでついて、5,800円とは驚きだ。難易度は少し上がったと思うけれど、攻略をサポートする各種機能もパワーアップしてるので問題ないだろう。3Dゲームが肌に合わない人以外は、絶対のオススメだ。

100

太陽のしっぽ

■アートディンク■ETC
■4月26日■¥5,800



原始人となり、刻々と変わる環境の中、狩りをしたり、食料を集めたりする一風変わったゲーム。

なんというか、実に不思議なゲームである。面白いと言えば、面白いのだが、その面白さが普通のゲームと違うのだ。ともかく原始人を進化させて、塔を作り、太陽の尻尾をつかむというのだから目的からして異様である。ただ、その新しい面白さを本当に感じさせるためには、あまりにイベントが足りない。そのために面白さが薄くなっているのが残念。新しい面白さを楽しみたい人になら、オススメ…と言えるか？

65

世界を好きなように走りまわり、狩猟をし、食料を食べ、モノリスに触れ、体力が尽きると同時に勝手に寝る…という原始人体験SLG（!?）。「自分で操作する必要がある環境ビデオ」と言い換えてもいいかも。プレイは単調になるし、食料を拾ったりする時の位置合わせも意外と面倒。でも、プレイし始めると1～2時間なんてすぐ経っちゃうんだよねぇ。洞窟内での操作がつらいことを除き、操作感も良好。ヘンなゲームです。

80

今まで爆走していたのに時間になると勝手に寝てしまったり、見たこともないような化け物がウロウロしていたりと、ひと言でいえばすごくヘンなんです、このゲーム。あまりにも自由度が高くて走りまくっていると、お腹が減ったり溺れたりしてあっけなく死んでしまうのも、かわいそうだけどなんかおかしい。遺跡や大型動物など、色々と発見できるのもグッド。でも、寝てるときすることがないのはタイクツだったなあ。

65

変なゲーム。獲物を倒すより、原野を走りまわって食いまくることがほとんど。展開が遅いために退屈ではあるけど、ボーッとプレイしてると妙にはまる。おもしろいとか楽しいとかじゃなくて、新しい展開を求めて走りまわってるという感じ。もちろんもっと獲物がたくさんいて、狩りがメインならよかったとは思うが、マンモスが倒せるレベルになると、あまり気にならなくなる。ひまつぶしにはもってこい。

85

ときめきメモリアル プライベートコレクション

■コナミ■ETC
■4月26日■¥3,800



カルトクイズやミュージッククリップなど4つのモードを収録している。ファンにはたまらない1枚。

このオススメは「ファンなら」。思い入れがなければ、なんの価値もないので買ってはいけない。それはともかくとして非常に丁寧に作ってあり、ファンなら絶対に買ってソンをしない完成度。クイズもなかなか面白くできており、ライブラリーのコーナーは秀逸のデキ。残念なところといえば、収録されているイラストの初出などが入っておらず、資料集としては若干もの足りなく感じる部分だ。お買い得ではある。

85

音声データの豊富さには驚かされた。特にクイズ誤答時のリアクションが楽しいのだ。クイズ内容＆回答も『ときメモ』らしさがとてもよく出ているから、ディープなファンでも絶対に満足するはず。ある程度本編をやり込んでいないとおもしろさは半減するし、やったことのない人には何の価値もないソフトだけど…っていうまでもないか（笑）。ここまでやるんなら、ミュージックモード（BGM集）もぜひほしかった。

85

クイズの問題、正解か否かなどすべて声優さんの声入りなのでファンなら買うべし。クイズは「ときめき」を相当やり込んでいるハードプレイヤーじゃないと答えられないような、マニアックなモノばかりだけど、苦労してクリアした後に見れる水着姿のグラフィックは超必見。しかもクリックすれば色々しゃべってくれちゃうし（ちょっとエロゲーみたいだけど…）。ほかにもCG、ポエムなど内容盛りだくさん。値段も超OK。

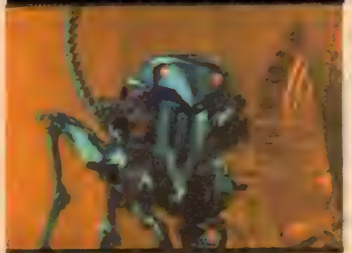
90

コナミの新しい一面というんでしょうか。ミュージッククリップ2曲の作曲者はこんな曲も書くのか、と再発見させるもとになった『ときめき』。硬派に見えても、多くの人はやっぱりこういうの好きなんですよ。普通、キャラクター設定のデータベースとか入れるもんだけど、カルトクイズで代用して、残りはビジュアル重視の作り。こりゃ売れるな～。でも、頭さわってエッチと言われるとは思わなかったな、詩織ちゃん。

80

THE HIVE WARS

■KSS■STG
■5月予定■¥6,800(予定)



Windows95からの移植作。２枚組になり、グラフィックが大幅にパワーアップしている。

ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ

■サンソフト■対戦ACT
■5月3日■¥5,800



PSオリジナル要素が満載の格闘ACT。キャラサイズの変更やボスキャラ使用が可能になっている。

Part 1の総評

今回もＰａｒｔ１の８本は、前人気及び話題性の高さで選んでみた。まず、ファンは誰でも気になる『ときめき～』(前評判２位)は、ゲームというよりは、コレクターズアイテムとしての完成度の高さという面でレビュアーの評価が集まったようだ。また『ＪＦ２』は、さすがのクオリティで、幅広い層に自信を持ってオススメできるゲームと言ってよさそう。『ギャラ³』は、同時発売される「アナログジョイスティック」を使って、多人数プレイを試してみると新たな楽しさが発見できるかも…。格闘ゲーム３本は、それぞれデキそのものは悪くないが、原作を持っている人が新たに手を出す必要があるかという点で疑問が残った。

最後に、編集した立場で言うと『太陽～』は、レビュアーの点数で表現しきれない微妙なニュアンスをどう受けとめられるかが非常に気になった…とつけ加えておく。

岩崎啓真

THE HIVE WARS：60

ムービーを使ったシューティングと思えばいい。「きれいなスターブレード」といったところか。ムービーのデキはすばらしい。海外のゲームなので、ずいぶん妙な印象は受けるが、強烈なデキであるのは確か。問題なのはそこから先で、若干オートで照準をつけてくれるのだが、カーソルが重すぎて反応しきれないのがつらすぎ。標準コントローラでももう少し簡単にプレイできるようにしてほしかった。惜しいデキだ。

ギャラクシーファイト：80

移植はいい。ラウンド開始寸前で一度グラフィック表示のために音楽が止まるのが少し気になるぐらい。問題としてはコンピュータがともかくエグい。一番簡単なモードでも敵がハメに近い技を使ったりして、腹が立つのは確か。せっかく家庭用なのだからもっと簡単にしてもいいと思う。あとウラ技扱いなのだが、キャラサイズを変えられたり、ボスが使えたりするのは家庭用としては親切。一応オススメできる。

今月は「ひどいハズレ」はない月だ。ただ圧倒的なデキのソフトもないので、ちょっと困ってしまう。オススメとしては『ジャンピングフラッシュ！２』。ヨーロッパ版まで入ってこの値段というのは、非常に好感が持てる。あとファンなら『ときめきメモリアルプライベートコレクション』は絶対のオススメ品。残りのソフトは微妙なところで好みで選ぶのが良いと思う。ただ新しいモノが好きな人は一度は『太陽のしっぽ』を味わってほしい。

ウォルフ中村

THE HIVE WARS：65

内容はバラエティに富んでいるし、ＣＧムービーもスキップ不可だが美しい。ただ、メインとなるＳＴＧシーンの照準＆敵が非常に小さいため、難易度がかなり高くなってしまっている（序盤のステージでも10回以上コンティニューするハメになった）。また、不親切なシステムメッセージも気になった。セーブにかかる時間が長いＰＳだけに「セーブ中」といったメッセージくらいは出してほしかった。不安になってしまう。

ギャラクシーファイト：75

移植度はかなり高いものの、ゲームバランスはイマイチ（原作の問題だが）。読み込み時間もかなり長い。キャラ紹介画面を出して処理しているが、20秒近くも待たされるのは…。必殺技等をＬＲボタンに割り振れる（攻撃ボタンを同時に押さないと出せないが）点はうれしいけれど、それならばボタンコンフィグも用意してほしかったところだ。キャラサイズ変更が可能、ボスでＣＯＭ戦をプレイできる等のウラ技はうれしい。

今月は格闘ゲームが多かったが、ず抜けたものはナシ。『ＧＦ』にしろ『ヴァンプ』にしろ決して悪いデキではないけれど、「何を今さら」というのが正直なところ。『ときメモＰ』はターゲットが絞られているだけに、中身も好き勝手やっていて楽しい（ＢＧＭ集がないのは音楽ＣＤの関係かな？）。評価に困るのが『太陽』。塔を建てるという大目的はあるし、狩猟という小目的もあるため、『アクア』よりも万人向けとはいえそうだ。『ＪＦ２』は安心して楽しめる。

なんでもゆうこ

THE HIVE WARS：65

ムズイ。練習モードでもバシバシ殺されちゃう。何がこのゲームをここまで難しくしているかというと、まず照準の動きがノロくて敵のスピードについていけない（敵が速すぎて発見したときはもう目の前だったりする）、攻撃できる範囲が狭い、自分と敵の弾（ビーム）の色がまったく一緒で、どこから攻撃されているかわかりづらい、などなど。グラフィックは抜群にキレイでスリルも相当あるだけに、惜しいんだなあ。

ギャラクシーファイト：70

実はモロにキャラゲーなのかと思っていたけど(笑)、けっこう硬派な格闘ゲームでビックリ。ウラ技でキャラを大きくして戦うと迫力満点！　熱いプレイができることをお約束します。ただ、全体的に難しく感じたなあ。もともとの難易度が高めだから相当やり込まないと勝てないうえに、方向キーを使うコマンドばかり。簡単入力コマンドは付いているけど、格闘ゲームが苦手な人や初心者にはあまりオススメできません。

『ジャンピングフラッシュ！２』楽しかったなあ。高いとこニガテなんで、余計に怖さ倍増、のけぞりすぎて何度もイスから転げ落ちそうになっちゃいました。『ときめきプライベート』は、オススメにはしなかったけど、それはあくまでもマニア向けということ。女の子たちの意外な一面を覗けるかもよ。個人的に相当気に入っているのが『太陽のしっぽ』。ヘンに爆発してて、おかしすぎです。変わったモノ好きのあなたは一度お試しくださいませ。

メタルライターＭＵＫＵ

THE HIVE WARS：50

プレイヤーにムチャをさせるというか、ちょっとこりゃないだろみたいな。カーソルが場合によって極端に小さくなったりとか、いやまぁそれは演出と思えば許してもいいかな。問題はカーソルの反応のニブさ。ただでさえカーソルの当たり判定が小さいので狙いがつけにくいのだ。敵がうっとうしくてボムくれって思ったほど。確かにグラフィックやステージには見るべきものがあるけど。面ごとにセーブできるのが救い。

ギャラクシーファイト：70

ルーミちゃんのためだけに買う人がいると思うけど、それだけでもいいでしょう。実際、彼女以外のキャラはイマイチというか、そういえば前にボーナスくんのコスプレがＴＶで紹介されてて笑いました。で、ＳＳ版にはないＰＳ版ならではってのが、キャラサイズモード。ビッグサイズでプレイすると、ノーマルサイズには戻れないほど魅力がある。ＣＯＭ戦で隠しキャラが使えるのもいい。結局ウラ技目当て？

ほとんどホメていない『太陽のしっぽ』。なんかいいです。プレイしてて時間のムダに思うことがあるけど、『アクアノート』よりも肌があう。『ハイブ』と『ギャラ』は、ムチャクチャ書いたけど実は『ハイブ』のほうが好み。洋ゲーの難易度とか操作性の理不尽なところがたまりません。それに『サラブレッド』は馬ゲー史に残る１本。担当してないけど、『オーバードライビン』は、爆笑できる３ＤＯ版とはまったく別のゲームになっていたのでショック。

電撃PSソフトレビューtheDEEPER

Part-2

３月のゲームラッシュも去って、ひと段落。今月は、Ｐａｒｔ１、２を併せ、計26タイトルに落ち着いた。ところで世はゴールデンウイーク、まっただ中。休みといえばもちろんゲーム。死ぬほど退屈なときにヘタなゲームを掴むのは、万死に値する。というわけで、レビューを参考にして快適な休みを送ろう。

レビュアー紹介

岩崎啓眞

ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村

レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ

レビュアーの紅一点。『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意。評価ははややきびしめ。

メタルライターMUKU

自分の好きなゲームは普通の人にク○ゲーなどと言うが、その実わりと正当な評価をする。私生活は破綻寸前。

オヤジ西岡

３度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

城 イドム

肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意種目。

ジュピター藤平

美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌ではおもにカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

元アニキ入道

「アニキ」と呼ばれるのをなぜか嫌う、元アニキ編集者。トイレにゲームボーイを持っていく携帯マニアでもある。

ドワーフ西谷

某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ジャンルを問わない無節操さが魅力。

ウキキ松崎

電撃PCでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

TAC★

落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティになんでもこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤

本誌『ウィザーズ～』の攻略でもおなじみ。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

がんの字

どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにプレイできるガンコで偉いライター。『ピヨピヨ』などを担当。

F.BROS◆C

某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなす。

デッドヒートロード



■日本物産
■RCG
■４月12日
■¥5,800

自分のエンブレムを賭けて、最速を目指していくキャンペンモードが魅力のＲＣＧ。

ドワーフ西谷

ポリゴン系の公道レースもの。実名でこそないものの、東西の環状線、各車両の特徴などはなかなかうまく表現されているようだ。特に首都高は、高低差やバンク角など過去の同工作品で軽視されていた要素まで再現されている。しかし、グラフィックの密度や操作性の面では他を抜きん出る魅力が感じられない。さらに環状高速を舞台としながら、各コースとも１方向にしか走ることができないという点にも不満は残る。

50

がんの字

見た目だけなら○ッジの模造品のよう。だが実際にプレイした感覚は○ッジはもちろん、レースゲームとして見てもかなり独特で、文字どおり我が道を突っ走っているのだ。惜しむらくは、特異なハンドリング感覚などに代表されるそれらの独創性が、マイナス要素にしかならなかったことだろう。ゲーム性で差別化をはかろうとした意図はわかるのだが、もう少し別のやり方があったのではないか？　とも思う。

40

プレイスタジアム



■バンプレスト
■SPG
■４月12日
■¥5,800

フルポリゴンの野球ゲーム。限られた資金を使ってのオリジナルチームの作成も可能。

ウォルフ中村

ポリゴンキャラの体型や打撃カーソルのシステムなどに独創性を感じる。だが残念なことに肝心のゲーム内容には不満が残るのだ。投球が見にくい、ストライクゾーンがわかりにくい、走塁時に細かく指示を出す必要がある、ライトゴロが出やすい、データが古い、などなど。視点は選べるものの、実用に耐えるのは１つだけ。操作感は決して悪くないんだけどね。15試合モードでも、日本シリーズが７戦まであるのは長い気が…。

60

元アニキ入道

こんな見方をしてしまうのも問題はあるかなぁとか考えたりするんですが、なんとなくサビシイんですよ……。ポリゴン選手の靴先はちょっとカワイイな、とか思ったりもするんですけど、結局それだけなのね。「あ、そう、こういうシステムの野球ゲームなのね」で終わってしまう食い足りなさが残念です。従来の野球ゲームとは、ちょっと感覚がずれてる気もするしね（守備側の移動速度や、打球の飛距離など）、う～ん。

60

POTESTAS（ポテスタス）



■ネクサスインターラクト
■SLG
■４月12日
■¥6,800

自分の支持する法案を通すために行う、他党との駆け引きが楽しい政治ＳＬＧ。

元アニキ入道

ゲームのアイデアと、基本的なシステムで50点。個性的なんだけど、よくまとまっていて◎です。グラフィックもＢＧＭも及第点で＋20点。対人でマジにやるとかなり燃えるものがあるので＋30点。ここから、インターフェースのわかりにくさと、今イチ納得のいかないバランスで－25点。その結果が、75点という数字です。ＣＯＭ相手だけだと45点になってしまいますが、「ゲームはアイデア命！」という人なら、満点近いです。

75

ドワーフ西谷

政治という面倒な素材をカードゲームの衣に包んだ作品。勝敗とは別に、ゲームの進行によって国民の態度や町の様子が変化していくあたりは育てゲーの趣もあっていい。しかし、せっかくカードの要素を取り込んだにも関わらず、ゲームの構造はそーとーに複雑。せめてもっと親切なヘルプ機能がほしかったところだ。また、各種の数値変化が感覚的に掴みづらく、プレイ時間の長さともあいまって単調な印象を受けてしまった。

55

リング オブ サイアス



■アテナ
■AVG
■４月12日
■¥6,800

英雄サイアスとなって魔女を倒す、ファンタジー世界を舞台としたサウンドノベル。

なんでもゆうこ

ちょっと気持ち悪めのグラフィック、タイミングばっちしの音響効果が想像力をかきたて、怖ーい雰囲気が味わえる西洋風サウンドノベル。起承転結がはっきりしていてシナリオはとてもわかりやすいけれど、選択によってストーリーがどう変わっていくか読めてしまいがち。また、ただお話を読んでいるだけのような感じがしたのでもっと主人公がストーリーに関わればおもしろかったかも。エンディングも似たり寄ったりで…。

60

ジュピター藤平

サウンドノベルにしては珍しいファンタジーモノ。〝火吹き山の魔法使い〟とか〝ソーサリー！４部作〟などのゲームブックを熱くなってプレイしていた人にとっては、懐かしいゲームだ。主人公には名前があるにも関わらず、「君は○○した」なんて言われるところもそんな感じ。ただ、根底に流れるストーリーが決められていて、大きな変化がないのが残念。言えた義理じゃないが、文章表現が少々稚拙なところも気になる。

55

オーバードライビンDX



■EAV
■RCG
■4月19日
■¥5,800

実車のグラフィックが美麗なRCG。世界の名車を駆って、ライバルたちと競い合う。

ジュピター康平

洋モノのRCGにしては丁寧な作りで好感が持てる。RX－7、スープラなど実車が登場してるってのもうれしい。取り込みの画像もキレイだしね。問題のゲーム部分は、実車のドライブ感覚がかなりいい感じで再現されている。思いのほかスピード感もあるし、ポリゴンが化けてしまうことも（ほとんど）ない。プレイすればするほど味わいの増すゲームだ。ただ、そうすると気になるのがロードの長さと回数。……うーむ。

80

がんの字

スピードが上がっているときの、極端なまでのハンドルの重さには理不尽なものを感じるが、それ以外の部分は文句なく及第点をつけられる。超高速でコースを疾走する画面に目を奪われながら、レースゲームはやはり爽快感がなくちゃだわ、と再認識させてくれる作品だ。ゲームに登場するマシンに関して、細かいデータや、実際のレースの映像から抜粋した名場面が見れるのもグー。資料的な価値も高いぞ。

75

DOOM



■ソフトバンク
■ACT・STG
■4月19日
■¥5,800

360度から襲いくる敵をなぎ倒していく3DSTG。血しぶきや悲鳴がとってもリアル。

ドワーフ西谷

パソコンで大ヒットした3Dシューティング。一応、弾数制限や隠し部屋探しといった要素もあるのだが、基本システムはごく単純。とにかくバリバリ撃って、出現するすべてのキャラを殺しまくるだけである。この単純さ、そしてスピード感＆緊張感がイイのだ。敵のグラフィックパターンの少なさや画面の暗さなど、マイナス部分もなくはないが、一度触れてみればそーゆー些細な点はほとんど気にならなくなるはずだ。

75

TAC★

パソコンで大ヒットしただけあって、この独特の雰囲気にさえ入り込めれば（オレはOK）、楽しめることは、請け合い。先へ行くほど敵の攻撃も激しく、アクション感覚でプレイする3D・STGに仕上がっているので、PSに多い3D・RPG系を期待していると、はずされるかも。隠し部屋がたくさんあり、先を急ぐだけじゃないところが◯。ちなみに、武器のチェーンソーを発見した瞬間、オレの評価は5点UPしました。

70

めざせ！戦球王



■セイブ開発
■PZG
■4月19日
■¥5,800

同じ色のボールをそろえて消す、落ちモノPZG。思いがけない連鎖が爽快感バツグン。

なんてもゆうこ

球を落としてもゴロゴロ転がってしまうので、予期せぬ連鎖がしばしば起こる。落ちモノパズルがそんなに得意な方じゃないので、大連鎖させようとコツコツ積み重ねている最中に勝手に連鎖が始まってしまったり、はたまた落としているだけで連鎖したりと、失敗続きで大爆笑。全体的にテンポが良く、難易度も低め、パズルゲームの腕にあまり左右されないで楽しめるのもグッド。個人的にはちょっとキレたBGMが好き。

75

TAC★

見た目もこれまでにないタイプで、山が崩れたときに球が転がっていく感触が、とてもイイ感じ。回転の感覚や、積んだ球の動きは、ちょっとわかりにくいかもしれないけど、あまり気にしなくても、けっこう偶然の連鎖が起きるので楽しいっす。やり方がわかってくると、意識して連鎖を組むのも難しくないしね。ストーリー・対戦モード以外にも、腕前判定や、CPU相手に対戦の練習ができるモードなど、充実した内容も◎。

80

アイレムアーケードクラシックス



■アイマックス
■ETC
■4月26日
■¥5,800

アイレムの往年の名作を1枚にパッケージ。「スパルタンX」など3本が収録されている。

ウキキ松崎

ものすごく懐かしいゲームが3本入っている…のはいいんだけど、あまりに古いゲームなので飽きるのが早かった。ここまで古くなくても、アイレムなら「R－TYPE」や「最後の忍道」といった、もっとメジャーなゲームがあるのに。できればそれらのゲームをプレイしたかったな。本数も3本じゃなく、5本ぐらいあるとボリューム的にも満足がいったかも。ただ、攻略ムービーは新しい試みとして評価したい。

50

ドワーフ西谷

いわゆるリバイバルもの。まぁコストパフォーマンスは悪くないと思うのだが、収録作品のセレクトには疑問を呈さざるを得ない。はっきり言えば、この3作を今プレイしても、ノスタルジー以上の意味を見い出せないのだ。今は亡きメーカーブランドの作品が、別の社からリリースされたという点では確かに画期的だし、再現性の高さという点でも評価はできる。しかし、それだけではコレクターズアイテム止まりであろう。

45

ザ・心理ゲーム



■ヴィジット
■ETC
■4月26日
■¥5,800

PS初の心理分析ソフト。相性診断や各分野の心理分析など、4つのモードがある。

ジュピター康平

タイトルを「病院であった怖い話」に変更することを希望(笑)。何せストーリーが怖いのだ。夜中に一人でプレイしているとかなりイヤな気分になれること請け合い。その恐怖のストーリーを読み進めながら、途中で出てくるコマンドを選択することで自分の適性度とかがわかるんだけど、なぜそういう診断結果になったのかという理由もほしかった。お薦めはしないけど、彼女とかとイチャイチャ遊ぶ分にはいいかもしれない。

65

ドワーフ西谷

全編にホラー風の演出がためされている点が新味の心理診断ゲーム。特にメインモードのストーリー分析は、サウンドノベル風の作りでけっこう恐い。ただし選択によって展開が変わったりすることがないのはちと不満。また、どのモードでも診断結果のみが表示され、その理由が示されない点も残念だ。この手の作品は、コミュニケーションツールとしての役割が大きいのだから提示される情報は多いほどいいと思うのだが。

60

サラブレッド達の栄冠



■アイランドクリエイション
■競馬ACT
■4月26日
■¥5,800

プレイヤー自身が騎手となり、レースを戦っていく。SLG要素もある競馬ACT。

メタルライターMUKU

問題外!!　馬体の状態が通常ではわからず、出走時にしかコメントされない。そもそも馬体重というものがないし、競馬知ってる人が作ったとは思えない。だいたい安田記念の勝ちタイムが、1.39.0。上がり40秒で5馬身離して勝ってしまった。スローペースといってもな〜。GⅠ6勝の牝馬を作ったけど、その記録がデータとして残らないのもダメ。プレイヤーデータもまったくないってのはどういうこと。でも、買います。

35

オヤジ西岡

馬を生産して、レースに出走させて、また馬の生産。これの繰り返し。調教は、登録したレースの日までにコンピュータが勝手にやってくれる。といっても、ゲームに調教シーンは登場しない。だから、やたらゲームの進行が早くて、馬に愛着を持っているヒマがない。最大のウリであるレースシーンでの馬の操作も、馬がいうことをきいてくれないので欲求不満がたまった。いっそ騎手SLGにでもすれば良かったのに…。

40

シヴィライゼーション 新・世界七大文明



■アスミック
■SLG
■4月26日
■¥5,800

民族の指導者となって文明を育てていくSLG。世界征服や宇宙への移民が最終目的。

ドワーフ西谷

パソコンでは「Ⅱ」の声も聞こえている文明育成SLG。完成度の高かったオリジナル版のシステムはそのままに、ビジュアル面や表示系が大幅にブラッシュアップされており、プレイ感覚は実に良好である。学問的（というか教育的）な面とゲーム性とが遊離している点、どうプレイしても最終的には似たような文明形態になってしまう点などには物足りなさも感じてしまうが、それを考慮しても価格以上の価値は十分にある。

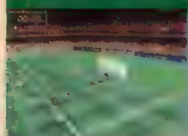
80

F.BROS◆C

文明を発展させていき、街の施設が充実していく様を眺めているのはとても楽しい。また、未知の土地を探検していってマップを広げられたりと、いろいろな要素がつまっていてあきさせない魅力がある。処理速度も速い方なので、ついのめり込んでしまうのだ。ただ、要素が多いぶんゲームの雰囲気をつかむまでが大変かもしれない。特に序盤はとまどってしまうかも。それでもじっくり遊べる人なら十分楽しめる1本だ。

80

Jリーグ バーチャルスタジアム'96



■EAV
■SPG
■4月26日
■¥5,800

3DOからの移植。96年新たに加わる2チームを含めた全16チームが登場する。

ウォルフ中村

パス出しの際、出す選手と受ける選手の両方をコントロールできる点がすごい。プッシングやヒールリフトができる点も本格的だ。だが、操作性や操作感はイマイチで、選手を思いどおりに動かしにくい（これには「レーダーはないのに、視野の狭い視点しかない」という別の理由もある）。やたらとボールが選手に当たることも含め、爽快感は今ひとつ。データは「武田が磐田にいる（MFでなくFWで）」という程度には新しい。

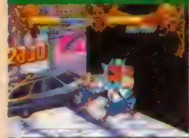
75

Z佐藤

選手たちの基本行動範囲をポジションごとに動かせたり、全体的な作戦を6種類から選べるなど、細かい部分まで設定できるのが超ウレシイ。操作性もわりと問題ないので、パス重視、ドリブル重視の2通りの戦い方が楽しめそうだ。ただ、7種類から選べる視点のどれもが、ボクにはしっくりこなかった。そのへんをもうちょっと練り込んでほしかったな。まあ全体的には良くできているので、ファンにはオススメできそうだ。

80

ジョニー・バズーカ



■ココナッツ ジャパン エンターテイメント
■ACT
■4月26日
■¥6,500

使用する武器や敵キャラなどが音楽に関するモノで構成されている。ユニークなACT。

ジュピター藤平

以前より思っていたことがある。なぜPSのこの手のACTは理不尽なまでに難しいものが多いのか？ という疑問がそれだ。このゲームもご多分にもれず、やっぱり難しい。どこまで歩くことができて、どこから床がとぎれているのかがわからないのだ。トラップと背景の区別もつきにくい。ゲームの雰囲気というか、センス自体は味があっていいんだけど。自分でやるより、うまい人のプレイを見てた方が楽しめるな。

50

城イドム

キャラ設定と操作感覚に、かなりクセのあるゲームなので、馴染みにくいのが気になった。このACTでは、攻略で一番重要なこととして、用意されたシカケを見破れるかどうかにポイントが置かれている。その方向性はいいのだけれど、肝心のシカケが恐ろしく難解なので、「自力だけで解ける人は絶対にいない」と確信したため、あえて厳しい点数を付けた。シカケのアイデアには楽しいものも多かったので、マジで残念だけど…。

40

ダブルドラゴン



■アーバンプラント
■対戦ACT
■4月26日
■¥5,800

ネオジオからの移植となる格闘ACT。おまけのタイニー3Dモードは必見。

ジュピター藤平

ネオジオから移植の格闘ACT。移植度はかなり高いけど、もとのゲーム自体、戦略性とか爽快感とか、そういうものがわりと希薄なので、マジになってこの手のジャンルに取り組んでる人にとっては、ちょっとキツいモノがあるかもしれない。変なキャラとかもいることはいるんだけど、別にそれが突き抜けてるってこともなく、中途半端。おまけの疑似3Dモードも何がしたいんだかよくわからない。個人的には好きなんだけど。

55

ウキキ松崎

元のネオジオCD版に比べれば格段に速いが、他のゲームと比較してしまうとやっぱり読み込みは長い。細かいエフェクトや大きくなったコンボヒット表示など、いい変更点はあるし、操作系もよく、PSのコントローラでも問題なく遊べる。だが、バランスはそのままなのが残念。ちょっと昔のゲームなので、古くさい感は否めない。オリジナルの疑似3Dモードはなかなか笑える。でも、それだけ。対戦より対COM戦向き。

55

信長疾風記 煌



■BPS
■SLG
■4月26日
■¥5,800

合戦と合戦のあいだがAVG形式で進んでいくSLG。信長となって天下統一を目指す。

メタルライターMUKU

主人公信長になって、信長の生き様を追体験できるといった作りのゲーム。AVG的な物語シーンとSLG的な合戦シーンでゲーム全体が構成されている。まず、このゲームは自分なりの信長を演じられるというゲームではない。そうわりきったうえで、じゃあ1本道の物語が楽しめるのかというと…？。武将ものの華、合戦シーンは、簡単明瞭ながら、戦略性に乏しく底が浅すぎ。信長ネタだけに、これじゃファンは納得できまい。

40

F.BROS◆C

合戦と合戦をつなぐAVGっぽい部分があまりにもテンポが悪い。次の行動を示してくれるので詰まってしまうようなことはないが、展開が一本道なため自分で行動している感覚が乏しい。もう少し行動による分岐などがほしかった。合戦部分は、伝令による部隊の移動などの新しいシステムもあり、それなりに楽しめる。ただ、陣形を選択しても戦闘に影響しないため、単なる初期配置の選択にすぎなくなるのが今イチ。

50

パチパチサーガ



■TEN研究所
■RPG
■4月26日
■¥5,800

パチンコの世界が舞台のRPG。戦闘には、スロットの要素が盛り込まれている。

ウォルフ中村

障害物が無造作に置かれているうえに移動スピードが遅すぎるためストレスがたまる。戦闘も、敵と出会ってからプレイヤーがコマンド入力できるようになるまで12秒もかかるし。すべてをパチンコ玉で処理するのはおもしろいし、それなりに成功しているとも思うのだが…（そのぶんゲームバランスが大味になっているが）。9時間ほどやったところで物語が進まなくなってしまったが、これは私のプレイに問題があるのだろう。

40

オヤジ西岡

パチンコ実機SLGを手掛けるTEN研究所が、なんとパチンコRPGを作ってしまった。これがけっこうイケるのよ。ナイスセンスなギャグが散りばめられていて、プレイしながら何度も笑ってしまった。王様の名前が「ドルバッコ」で、最後の敵の名前が「ハーマリー」だってさ（笑）。イベントも、「この台で大当たりすれば封印が解けるんです!!」なんて調子だし（笑）。パチンコ好きの人には、ぜひプレイしてもらいたいなあ。

75

ロックマンX3



■カプコン
■ACT
■4月26日
■¥5,800

アニメーションビジュアルと主題歌が追加された、シリーズ最新作となるハイパーACT。

がんの字

ゲームの中身は良くも悪くもSFC版の忠実な移植。良くも悪くもというのは、デキそのものは素晴らしいので遊んだことのない人には問題なくオススメできるが、SFC版でクリア済みの人にとっては、改めて遊んでみてもゲーム内容からの新鮮味はまったく感じられないという意味。PS版オリジナルの要素であるムービーは、前面に押し出しているわりになんか〝ザラザラ〟していて粗雑な印象が強かった。いま一歩かな。

60

Z佐藤

「ロックマン」を愛しているだけに、悪い点はつけたくない。でもこの作品にはぜ〜んぜん納得いかないな。だって中身はまったくSFC版と同じなんだもん。オープニングなどに追加されたアニメビジュアルだって、なんかとってつけたようで粗いし…。BGMがアレンジされていたりメモリーカードにデータがセーブできたりするけど、それで…って感じ。PS版ならではのオリジナルステージとかを期待してたのに残念だ。

60

ドリフトキング 土谷圭一&坂東正明 首都高バトル



■BPS
■RCG
■5月3日
■¥5,800

首都高を舞台にしたRCGのPS版。実在の車を使ったリアルなレースバトルがウリ。

ジュピター藤平

実車のドライビング感覚を大事にしたRCG。そのあまり、SFC版では曲がらないわスピード感はないわのゲームだった。このPS版も最初はそんな感じなんだけど、チューンを繰り返すことによってかなり気持ちのいいRCGに変化する。ただそうなると、ベタで曲がり切れてしまうコーナーが多くなり、ドリフトする機会が減ってしまうのが残念。無関係のCOM車がやたらと多いのも難（高速道路なんだから当然か）。

75

TAC★

見た目がやっぱり「リッジ」系なんだけど、中身はかなり違うゲーム。スピード感はともかく、ドリフト中の車を制御する感覚の楽しさは、こっちのほうが上な気がする。ウリのひとつであるチューンナップは、自動的にセッティングしてくれるモードもあって、マニアックかつ親切設計。車好きには絶対オススメだ。誰にでも1発で（そのあとの制御はともかく）ドリフトができる、ドリフトボタンの存在も○っす。

75

PART-2の総評と次回予告

ちょっと小粒な感じが否めない今回のPart2。まず、点数の分布状況を見てみると、30〜50→10人、51〜70→13人、71〜80→13人、81以上→0人、が全18タイトル延べ36のレビューにつけられた点数。ちなみに平均点は60.97だった。今回の特徴的な部分としては、点数的なバラつきが、あまり見られない点だろう。なにしろ1つのタイトルで2人のレビューの点数の差が10点以下のソフトが、18タイトル中16タイトルもある。理由として考えられるのは、ソフト自体の個性が少々薄いのではないかということ。レビュアーは客観的にゲームを見ながら、自分なりに面白いと思った部分をクローズアップするわけだが、そのクローズアップできる点（いい意味でも悪い意味でも）があまりにも欠如しているのではないだろうか？ 点数の低いモノにはキラッと光るところがなく、無難な点数でまとまっているモノはそれを突き抜けるだけのパワーがゲームに感じられなかったというのが正直な印象だ。



▲「ウルフファング」はアーケードファンにはたまらないSTG。

それでも、オススメのついた、『めざせ！戦球王』は、アーケードからの移植も良好。定番の落ちモノパズルゲームとして、年齢層を問わず、楽しめそう。『シヴィライ〜』も、SFCやパソコン版で高くて手が出なかった人には、待ってましたのお手ごろ価格だ。

次回は『ウルファング』、『モータートゥーンGP2』ほか、あっと驚く、アノ作品が登場…。

電撃 TSアタック

熱意が込められていれば、どんな記録でも大歓迎

タイム&スコア（TIME & SCORE）

日本中のライバルと、挑戦する楽しさを分かち合おう

この電撃TSアタックのコーナーは、PSに命を懸ける全国のゲーマーと対決できちゃうという、まさに夢のようなページなのだ。自分なりにがんばってくれたものなら、どんな記録でも歓迎するので、「遅いから…」なんてことは気にしないでドシドシ記録を申請してほしい。人気絶頂の『鉄拳2』に加えて、今月からは「JF2」などの人気作でも募集を開始するので、好きなゲームを通じて、自分の限界にチャレンジしてみよう。

先月号で行った〝『RRR』全参加者の記録発表〟は大好評だったので、『鉄拳2』でも今後同様のサービスを行うことが決定したぞ。記録を送ってくれた一人一人の順位と記録が確認できるので、ハガキを出せば苦労が報われること間違いなし。これはもう、参加するしかないよね!!



◀「JF2」でも募集開始。さぁ、がんばってみよう。

★今月のザ・挑戦者ランキング★

中間発表 鉄拳2

※今月は各キャラのトップの人を、それぞれ参加者の多い順に大紹介。各キャラのトップにも何か特典を検討中なので、奮って参加しよう！

吉光	1位：秋元慶太	（今月掲載分の参加者24名）
李超狼	1位：末次伸吾	（今月掲載分の参加者19名）
マーシャル・ロウ	1位：IHI	（今月掲載分の参加者17名）
州光	1位：花田猛	（今月掲載分の参加者15名）
ポール・フェニックス	1位：福田哲也	（今月掲載分の参加者8名）
白頭山	1位：OOP	（今月掲載分の参加者5名）
ニーナ・ウイリアムズ	1位：ミツハシー	（今月掲載分の参加者4名）
風間準	1位：有賀元宣	（今月掲載分の参加者4名）
JACK−2	1位：大田昌樹	（今月掲載分の参加者3名）
三島平八	1位：綴木祐基	（今月掲載分の参加者3名）

中間発表 リッジレーサーレボリューション

●中級T．T．
#0　1位　荒木貴啓　2'36"824
（ネジコン有）　（参加者25名）
#13　1位　赤狼　2'44"539
（ネジコン有り）　（参加者11名）
●上級T．T．
#0　1位　赤狼　2'50"558
（ネジコン有り）　（参加者20名）
#13　1位　赤狼　2'51"880
（ネジコン有り）　（参加者9名）

中間発表 ワイプアウト

●アリドス
1位　梅津孝弘　2'36"0
●アルティマVII
1位　神谷嘉宏　3'47"6
●シルバーストリーム
1位　梅津孝弘　2'01"5
●コロデラ
1位　梅津孝弘　2'57"1
●テラマックス
1位　田村元　2'26"5

参考発表 募集外の記録

●闘神伝2　ウラヌス　とっぷを狙え（岡山県）1'55" 13
ショウ　?，?　（京都府）2'10" 17
●ゼロディバイド　XTAL　1'39"16 江坂最速組合（大阪府）
NEREID 1'45"73 向賢一　（神奈川県）
●デストラクションダービー（クラッシュサバイバル）
坪　快彰（滋賀県）75:50
●あすか120%（ランキングモード）
飯田　貴良（宮城県）58,153点／かりな使用
●ときめきメモリアル（スターダストシンフォニー）
9,999,999点／戸祭高道（茨城県）
●バイオハザード（クリアタイム）　カスタム（福井県）
2' 25" 18（ジル使用／セーブ回数1回／ロケットランチャー使用）
●頑張り自慢の部屋：第4次スーパーロボット大戦S
第46話終了時で主人公レベル65　篠崎千春（東京都）
オールクリアターン数226ターン　KKMDI（宮城県）

"アツい"人の戦闘記〜トコトコ遊ぶのが好き〜

このコーナーには、参加者独自のルールで送られてくる記録も多い。そんな中で、『バイオハザード』の体験版で15分間にどこまで進めるのかチャレンジしてくれた読者がいた。そんなガンバリの詰まったビデオを送ってくれたバカ一等賞さん（23才・女性）に、電話インタビューしてみたぞ。

「私って、反射神経があんまりないので、ゲームはうまくないんです。兄とよく格闘ゲームで対戦するんですが、いつも負けてばかりで、連続技の練習台にされていますし（笑）。気に入ったゲームは繰り返し遊んじゃう方なので、そのガンバリを伝えるって意味で、ハガキは出したかったんです。でも、自分の力で最後まで行けることが少ないから、その機会がなくて、いつも電撃TSアタックに参加している人の記録を見て、羨ましく思っていました。

この前、『バイオハザード』の体験版をやったら、先を見たくなって繰り返し遊んじゃいました。それで〝このゲームなら私でもガンバリを申請できる〟って感じて、思い切って自分でルールを決めて、ビデオを送っちゃったんです。ちょっと恥ずかしかったんですが、このページって〝参加してくれるだけでうれしい〟みたいな雰囲気があるでしょう？　私だって頑張っているんだよって、伝えられるのはここだけなんで、この雰囲気はずっと続けていってください。

また、何か一生懸命遊べるゲームに出会えたら、申請したいと思うので、よろしくお願いしますね。」



◀『バイオハザード』でクリアタイムを競うのも楽しいものだ。

超人のプレイを実際に見てみよう

今月も希望者から抽選で5名に超人プレイビデオをプレゼントするぞ。このビデオは、当コーナー歴代のトップレベルのプレイがギッシリ詰まった、他では絶対に入手できない貴重品なのだ。5月号に掲載された『RRR』上級T.T.3分2秒771（#12）という驚異の記録もバッチリ収録されているので、お見逃しなく！　ただし、応募資格があるのは、今月このコーナーの競技に参加してくれた人だけなので、よろしく。

希望者は、このページの端にある応募券をハガキに貼り、〝住所／氏名／今月参加した競技と記録〟を書いて、超人プレイビデオ係（住所は左ページ参照）まで送ってね。あと、ビデオ応募ハガキと記録申請のハガキは必ず別にしてね。



◀しめ切りは5月20日（当日消印有効）だぞ。

●「ガンダム2」でも記録を募集中。競技はイージーモードのステージ9と14のクリアタイムの合計で行う。各種設定は自由で、ハガキには「ガンダム2」と明記して、両ステージのタイムと、その合計を書いてね。また、出した記録はメモリーカードに残しておくようにしよう。しめ切りは7月号掲載分までで、参加者が集まれば、優勝者に賞品も提供するぞ。●〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人も募集中！　君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日）をハガキで教えてくれたまえ！

参加希望者の諸君へ　このコーナーではキミの挑戦を待っているのだ！

エントリーしよう

記録を申請したい人は、ハガキに「住所・電話番号・氏名(必要なら6文字以内のペンネーム)・年齢・参加ゲーム・申請記録(内容は種目ごとに違うので、以下で確認しておこう)」を書いて送ってくれればOKだ。ハガキ一枚につき1人1種目の申請のみ有効となっているので、よろしくね。「JF2」でも、複数のステージの記録は、それぞれハガキを分けて申請するようにしよう。一人で複数種目に参加してくれても構わないけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えるようにすること。

賞品を獲得した場合には、記録確認のためにメモリーカードかビデオ(どちらを使うかは種目ごとに決められている)を〝編集部から連絡の上で〟送っていただく。どちらも記録の確認後返却します。

ジャンピングフラッシュ！2

ルール　タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。各種設定は自由に決めてくれて構わないぞ。今回競技の対象となるステージは特に競技性の高い、ワールド1−2、3−2、5−2、6−1の4つで、集計はそれぞれ別に行うぞ。ほかのステージに関しても、集計作業はバッチリ行い、いずれ記録発表も行う予定なので、申請する分には大歓迎だ。参加者が多ければ"全参加者の記録発表"も行うので、お楽しみに！

申請記録　「JF2」と明記して、「選択したステージ／記録／クリアのルート(E、X、I、Tのムームー星人それぞれを救出した順番)」を教えてね。特に、選択したステージは、キチンと分かりやすく書くようにしよう。

勝者へのほうび　各4ステージの優勝者に、テレホンカードを進呈。また、各ステージの上位5名(合計20名)の中から抽選で2名に、希望のPSソフトを1本プレゼントするぞ。参加者が多ければ、プレゼントも増える予定だ。

入賞時の確認▶メモリーカード　しめ切り▶Vol.25号掲載分まで

RRR

優勝者1名にはテレカをプレゼント

「RRR」の上級T.T.と中級T.T.のトータルタイムを競う(それ以外のコースでも申請する分には大歓迎)。使用する車はどれでもいいけれど、それぞれのコースにおいて、黒い車部門、白い車部門、それ以外の12車種部門と、分類して集計する。

申請記録　「RRR」と「コース／トータルタイム／車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を明記すること。

入賞時の確認　メモリーカード　しめ切り　7月号掲載分まで

ワイプアウト

優勝者1名にはテレカをプレゼント

Time Trialモードにて、全6コースそれぞれ別にトータルタイムを競う(テレカは、一番参加者の多かったコースの勝者にプレゼント)。選択するチーム／パイロットは、最初から選べる中から自由に選択してくれて構わないからね。

申請記録　「ワイプアウト」と明記し、「コース名／タイム／選んだチームとパイロット」を書こう。

入賞時の確認　メモリーカード　しめ切り　7月号掲載分まで

進め！対戦ぱずるだま

優勝者1名にはテレカをプレゼント

〝ひとりでプレイ〟モードの〝ゲーマーモード〟でのスコアを競う。使用するキャラは、最初から選択できるメンバーの誰でもOKで、集計は全キャラ共通で行うぞ。

コンティニューと2P乱入は厳禁とするので、注意すること。

申請記録　「進め！対戦ぱずるだま」と明記して、「スコア／使用キャラ」を分かりやすく書いてね。

入賞時の確認　メモリーカード　しめ切り　7月号掲載分まで

鉄拳2

ルール　タイムアタックモードにて、中ボスとボスを含む10人を倒すまでのタイムで競う。タイムアタックモードでは、ラウンド数など固定なので、キーコンフィグなどの設定は自由に決めてくれて構わないぞ。選択するキャラは、今月号までで使用が発表されているキャラなら、どれを使ってくれてもOKだ。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラごとのトップにも賞品は出るので、奮ってハガキを出そう。

入賞時の確認　メモリーカードを使用



しめ切り　7月26日発売号掲載の分まで

申請記録　「鉄拳2」と明記して、「クリアタイム／使用キャラ／対戦したキャラの名前と順番(面倒なら、これは省略しても構わないから ね)」をハガキに書こう。

余裕があれば、使用した連続技や攻略方針なども書き添えてくれると、うれしいな。

勝者へのほうび　賞品内容の一新が決定!! 各キャラのトップには、テレカを進呈。全キャラ共通のランキングでは、1〜10位、11位〜50位、50〜100位、100〜300位の各ブロックから、抽選で1名にPSソフトをプレゼントするぞ。上位を目指してがんばろう。

プリティレーサー(RRR)

ルール　プリティレーサー(誰でも簡単に出す方法があるので、やり方は裏技ページで確認しよう)で上級T.T.のトータルタイムを競う。使用する車は〝黒と白を除いた〟全12台のどれでも構わない。ATかMTか、ネジコンを使用するかどうかなどは、自由に選択しよう。これ以外の条件の記録も、集計作業は行っているので、申請したい人はジャンジャン送ってね。この競技に関しては、スタート直後の逆走は不可とするので注意しよう。

申請記録　「プリティレーサー」と明記し、「記録／使用車種／ATかMTか／ネジコンの有無」を書こう。

ちなみに、このモードでは、前作で使えたSD(超加速させる裏技)が使えるので、前作ファンは要チェックの種目だぞ。

勝者へのほうび　トップ1名へのテレホンカード進呈を予定中だけれど、たくさん参加者が集まれば、PSソフトも複数奮発しちゃう予定。「RRR」で最もスピード感のあるモードでもあるので、最速を究めたいなら、参加すべし。

入賞時の確認▶ビデオテープ　しめ切り▶Vol.25号掲載分まで

挑戦の受け付けは
〒101東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃TSアタック係まで

7月号掲載分のしめ切りは5／8必着
Vol.25号掲載分のしめ切りは6／3必着

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：このコーナーでは、具体的な記録として残らないようなプレイも含めて、何かしら頑張ってプレイした内容を自慢しちゃうコーナーなのだ。「第4次スーパーロボット大戦S」でレベルアップの限界にチャレンジとか、「グラII」でパワーアップなしでどこまで進めるかとか、ルールは参加者が自分で決めてくれてOK。楽しいものや、情熱の感じられるものは、名前(ペンネーム)入りでドンドン掲載しちゃう予定なので、気軽にハガキで知らせてね。証拠品(返却はしません)をつけてくれると、採用の確率もUP！

上級T.T.トータル3分2秒台のナゾに迫る

超人プレイヤーの直伝テク・ランド

スクープ 『RRR』にもあった超加速のワザ“SDD”!!

電撃TSアタックでトップレベルにランクされる記録はスゴいものばかりだけれど、5月号で発表された「RRR」上級T.T.の優勝記録（3'02"771）は、まさに驚異的と呼ぶにふさわしいものだった。このタイムには何か秘密があるのではないかと思い、編集部で調査してみた結果、この記録を送ってくれた新明幸治氏は独自に開発した加速テクニックを使っていることが判明した。この加速テクは、ドリフト中にシフトダウンを行うことから〝シフトダウンドリフト（以下：SDD）〟と命名され、今世界でそのワザを知っているのは、新明氏ただ一人である。

そう聞いて、このワザについて知りたいと思ったプレイヤーは全国に星の数ほどいることだろう。そこで電撃PSでは新明氏に全面協力をお願いし、驚異の加速法“SDD”のすべてを完全独占で紹介しちゃうぞ!!



◀SDDを使わない限り、この場所で294Km／hをキープするのは不可能。

これが証拠写真だ!!

基礎編 “SDD”のやり方とメカニズムとは？

SDDを使うためには、最低でもドリフトはマスターしておく必要がある。この時のドリフトは、アクセル法（ブレーキを使わないドリフト）で構わないのだけれど、左の図で説明しているように、一般的にベストと考えられているドリフトよりも、早いうちにテールを流すようにしよう。普通なら、こんなドリフトではロスが多いだけなのだけれど、こうすることでグリップのもどりが早くなるところが、SDDに適しているように思われる。また、SDDでは、すばやいシフト操作が必須テクなので、LRボタンでシフトチェンジをするようにした方が断然操作しやすい。ちなみに、新明氏の場合は、ネジコンを使う時に操作タイプ"D"を愛用していたぞ。

SDDの具体的な操作方法は、右の図にまとめてある通りだ。ドリフトの動作の前にシフトを下げ、グリップがもどる前にギアをもどせばOKで、普通のドリフトに余分な操作が加わった、と考えれば分かりやすいだろう。シフト操作は、可能な限りすばやく行うようにするのがベストで、実際には、このダウン→アップの一連の操作も一瞬で行うものと考えていい。成功すると、グリップがもどった瞬間にスピードが、〝カックン〟と一瞬にして加速されるぞ！



◀具体的な操作を連続写真で追ってみよう。まずは、この直後にシフトダウン。

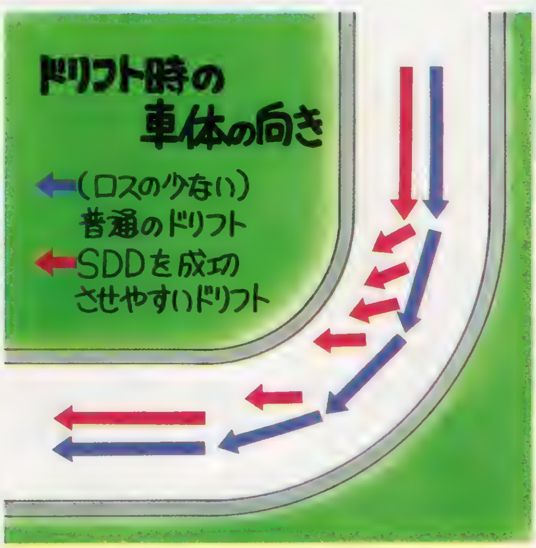


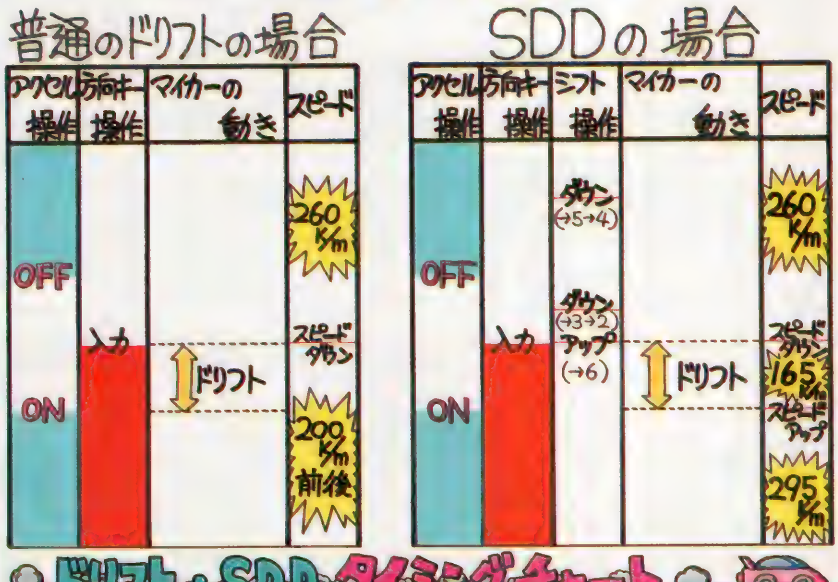
▶ドリフトを開始したら、すぐにシフトを6速にもどしてあげよう。



この後一気に加速する!

▲そのまま普通にドリフトを続ければOK。成功すると、グリップがもどった瞬間に急加速が得られるぞ。





ドリフト・SDD・タイミングチャート

 協力：新明幸治／徳永幹夫　イラスト／ナークツイン　※記事の中で、自車を後ろから見ている視点の写真がいくつか使われていますが、これは使用車種がブルーソルバルウであることを伝えるために掲載されているだけです。SDDの使用条件と視点の設定とは無関係ですので、ご了承ください。

応用編 “SDD”の効果をフル活用するには？

上級T.T.でSDDが使える場所は、右の図の通りになっている。それぞれの場所ごとに、ギアをどこのシフトまでダウンさせるのがベストなのかと、グリップが戻った時の目標スピードを挙げてみたので、参考にしてみよう。ちなみに、新明氏の話によると、初級から中級への分岐カーブでもSDDが使えそうだということで、目下研究中なのだそうだ。

SDDが使える場所はカーブだけとは限らず、ジャンプ地点で使えば減速を少なくさせることも可能だ。具体的には、地面からタイヤがはなれた瞬間からSDDの操作を行うようにして、着地と同時にテールを流すようにすればいい。ハンドル操作は小さめに、シフトダウンは3速までにするのがコツだぞ。

コントローラでもSDDを使うことは一応できるけど、ネジコンよりもテールを大きく流す必要が出てくるので、操作が忙しくなってしまい、あまり向いているとは言えない。また、車種別に言えばブルーソルバルウ（#12）が一番SDDに適しているので、これらの条件も頭に入れてチャレンジしてみよう。

上級T.T.の“SDD”使用解説マップ



- ❶シフトダウン3まで/目標275km/h
- ❷シフトダウン2まで/目標285km/h
- ❸シフトダウン3まで/目標275km/h
- ❹シフトダウン3まで/目標270km/h
- ❺シフトダウン5まで/目標295km/h
- ❻シフトダウン2まで/目標295km/h
- ❼シフトダウン3まで/目標295km/h
- ❽シフトダウン2まで/目標290km/h
- ❾シフトダウン3まで/目標275km/h

“SDD”の開発者新明氏が語る、『RRR』へのアツい思い

SDDを作り出し、参加者350人以上を集めた「RRR」で頂点に立った新明幸治氏。
彼のゲームに対する姿勢や、「RRR」への愛着ぶり、そしてSDD発見までの経緯など、本誌のライターがインタビューしたみたぞ。

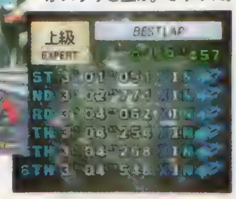
電撃PS：SDDというテクニックはどうやって見つけたんですか？
新明氏：最初のきっかけは、スタートする時よりもドリフトでの方が加速が速いって気づいたことでした。それじゃ、スタート時にもテールを流せば（ドリフトをすれば）速く加速できるのかなって。そうやって試しているうちに、スタート直後の（ギアが低い段階での）ドリフトは、普通のドリフトと加速が違うことが分かって、その状態をうまく普段のドリフトに取り込んでみたんです。
電撃PS：それだけ攻略の研究に熱意を持てたのは、やっぱりゲームがおもしろいからでしょうね。
新明氏：ええ、『リッジレーサー』はアーケードの時から大好きで、このタイトルには特別な思い入れがあるんです。だから電撃PS創刊のころから、トップをとりたいって、ずっと思っていました。実際にとれるとは夢にも思いませんでしたけれどもね。
電撃PS：〝超人プレイビデオ〟で、全国のライバルの（前作の）走りをご覧になっていましたが。
新明氏：あまりにスゴくて、目が点になっちゃいましたよ（笑）。あんな走りは、私にはちょっとマネできないです。
電撃PS：今回の勝因は、やっぱりSDDですか。
新明氏：はい。もともと、私は攻略を自分で研究するのが好きなんですね。トップレベルにゲームの腕でかなわなくても、攻略の研究って手段で勝つこともできる――ある意味では、それを実証でしたことが今回の優勝での一番の収穫だったように思います。
電撃PS：では、今回SDDを公開したことで、いずれトップを奪われると思われますか？
新明氏：間違いないでしょう。全国の腕に自信のある人には、SDDを使って、バリバリ記録を縮めてほしいですね。自分が抜かれるのは確かに悔しいんですが、それ以上に「RRR」というゲームで、プレイヤーはどこまでタイムを縮められるのか、すごく興味があるんです。勝ち負けを抜きにして、「RRR」の限界ってヤツを見てみたい、今はその結果が一番楽しみですね。



▲ゲームに対する愛着と探究心、それらがSDDを誕生させた。



▲SDD開発の原点は、スタートの工夫にあった。



▼ランキングにも、超記録がズラリと並ぶ。さすがだ。

メーカーからのコメント

新明氏のSDDを証明するビデオテープをナムコ広報ケリー礒氏に見ていただきコメントを頂いた。

新たなチャレンジャーが俺に挑んできた。とんでもないレコードを引っ提げて。「どこの誰なんだ!?俺（＝チャンプ）の座を奪おうとするのは」。

走りを見て思ったね。彼もまた本物だと。経験に裏打ちされた、寸分違わないコーナリング。巧みなミッションワーク。どれをとっても一流さ。「チームRRR」のスタッフもこれには脱帽していたよ。

君は今、山を登りつめた。頂点とはいいものだろう？　俺が感じていたあの思いに到達したのだから。だが、俺に敗北宣言はない。いつの日かきっと帰ってくる。そう、あの〝平八〟のように…。フフッ。

「RRR」の記録…それはどこまで縮められるのか

今回の記事をお届けしたことで、「RRR」のタイムアタックに新たな時代が訪れるだろう。以上を参考にして、早速タイムアタックに挑戦してみてはどうかな？

このページは、新明氏が現時点で使っている走法を参考に作らせてもらったけど、もしかしたら、もっと優れた走法が発見されるかもしれないね。キミも新明氏に負けないくらいに色々と研究して、自分だけの走りを開発してみよう。「RRR」の限界ライン、それはまだ世界の誰にも知られていないのだ。そして、ラインに到達するのは、そう、キミかもしれない……。

電撃TSアタックでは、これからも上級T.T.トータルタイム（#0、#13は除く）で記録の集計を継続して行っていくぞ。情熱の込められた記録を待っている。



▲ＳＤＤを使えば、飛躍的にタイムがアップするはず。さぁ、キミも試してみよう！

PS移植化計画

PLAY STATION

逃げちゃダメだ……逃げちゃダメだ……逃げちゃダメだーっ！　そんなワケで(どんな?)、特別編第2回。今回は、PSオリジナルでの『エヴァンゲリオン』の発売を希望するのです。やっぱ、PSで『エヴァ』を発売するならオリジナルですよねぇ。うんうん。

特別編第弐回

『新世紀エヴァンゲリオン』PS化計画発動

アニメ「エヴァンゲリオン」は、テレビ東京系で水曜18：30から放送されていた大人気作品(惜しまれつつも3月末で終了)。放送後となった現在でも人気は衰えることを知らず、原作のマンガ連載はもちろんのこと、ＴＶ版を収録したＬＤも引き続いて発売されています。ちなみにＬＤは、現在3巻まで発売しており4巻は5月3日に発売予定。このＬＤ版は、ＴＶ版をそのまま収録したものといっても、もともとＯＶＡ並のクオリティを持つ作品ですから、ＬＤ化されても大丈夫な完成度のハズ。ここで、ファンにはちょっと気になる情報を1つ。……実は変わるらしいですよＬＤ版は。なにってエンディングがですよ。ＴＶ版は……でしたから。いやあ、今から楽しみが1つ増えましたね。なんか最後は、アニメ誌みたいになってしまいました。

サターン版ではこうだった

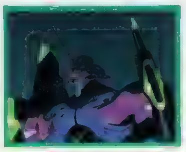


▲サターン版は、ＴＶアニメ版のオープニングを完全に再現してます。

ゲームの概要は、本編のＴＶアニメにはなかったストーリーを、プレイヤー自身が作り上げていくというもの。アクション要素のある戦闘シーンや、分岐の選択しだいでいくつものストーリーを作成できるのが、このゲームの売りでした。しかも作成したストーリーは、ムービーとして保存も可能でちょっとした監督気分も味わえます。

もしも『エヴァ』がPSで発売されたら

ＰＳでオリジナルの『エヴァ』が発売するとしたら、どういうゲームがいいのでしょう？　ここでは、電撃ＰＳが「こんなのがプレイしたい」というものを、いくつか挙げていきます。でも、これらはあくまでシャレなので(笑)、『エヴァ』ファンの方は「あぁ、またバカやってるな」と暖かい目で見守って、怒らないでくださいね。お願い！



▲ＰＳで発売するのならどんなジャンル？

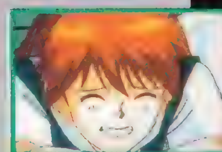
SLG(WAR、育成etc…)

「エヴァ」でゲームを作るとなると、やはり一番作りやすいのはSLG。オーソドックスに、まずは戦略型で考えてみましょう。プレイヤーがミサトさんとなってエヴァ3体をうまく配置し、第3東京市に侵入しようとする使徒を撃退。それでエヴァ3体が大破するか、地下にいるアダムと使徒が接触しちゃうとゲームオーバーってゲームは、どうでしょう？　イイ線いってません？



▲プレイヤーがミサトさんになって指揮。いいですな。

あとは「精神○○しちゃったアスカちゃんをリハビリしていく育成モノ」とか、「加持さんになって、ひたすらスイカを育てていくタイプ」なども考えられます。アスカちゃんのほうは、彼女が出てくるだけでOKな人がたくさんいるので（編集部には）深く考えないとして（笑）、問題なのが加持さんのほうでしょう。やはり、イベントでシンジに人生語ったりとか、ミサトさんとHなコトをしちゃったりするんでしょうか？　イイなぁ、なんか憧れちゃいますね。そんな生活。狙われるけど。



▲プレイヤーが、アスカちゃんを誠心誠意看護していくタイプは？



▶不精ヒゲがチャームポイントの加持さんになりたいっ！

RPG



▲通常は、シンジたちがネルフや学校で情報を収集してストーリーが進むのは？

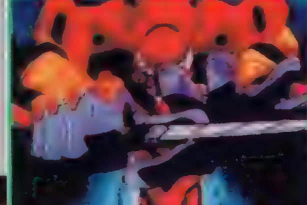


▲戦闘は、やはりエヴァに乗って使徒と戦うのがセオリーでしょうか？

RPGと言ってもいろいろありますが、ここでは定番の2Dフィールドのコマンド型で考えていきましょう。考えられるのは、レイ&アスカ&シンジの3人で通常は進行して、戦闘はエヴァに乗る……みたいなタイプ。でも、宿屋に泊まった次の日にシンジがいなくなってたりして。それで、戻ってきて、レベルが下がってるというのは……ちょっとイヤすぎですね(笑)。また、レイはやられたら代わりが出てきて、「私は3人めなの」とか言われたりしたらガッカリ度 400%です。やはり、純粋なRPGはムリ？　S・RPGならなんとかなるかもしれませんが。

格闘アクション

あと考えられるのは、エヴァ3体と使徒17体が登場する格闘アクション。エヴァは、シンクロ率が高いと超必殺技が使えたり（やはり敵を喰うのか?）、逆に低いと動かなくなるとか……。あ、でもコンピュータビールスみたいな第11使徒とかは、どうやって操作するんでしょ？　第17使徒にいたっては人間サイズだし。うーん、問題ですな。



◀近接戦闘のシーンが多いので、格闘アクションはいいかも？

そして…『エヴァ』発売の可能性は？

はたして、PSオリジナルで「エヴァ」発売はあるのでしょうか？　その辺を制作のガイナックスさんに聞いてみました。

「実際、私どもも『エヴァ』の予想以上の好評に戸惑ってる部分もありまして…。まあ、ガイナックスとしてパソコンや、その他のハードのユーザーを無視するワケにはいかないと……何ごとも企画中です。みなさんの声で決まります！　応援してください」

（ガイナックス広報担当者談）

うーん、パソコン版は決定しているらしいし、PS化はこれからの声しだい？



▲[illegible]いで発売が決まるかも？

今月の移植希望ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	6	新世紀エヴァンゲリオン	9201
2	1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	9103
3	3	スレイヤーズ	8643
4	2	同級生シリーズ	8512
5	8	オウガバトルシリーズ	7728
6	7	ヴァンパイアハンター	6948
7	14	バーチャファイターシリーズ	6521
8	−	スーパーロボット大戦シリーズ	5921
9	13	テイルズ・オブ・ファンタジア	5159
10	11	レイブレーサー	4837
11	−	パンツァードラグーンシリーズ	4512
12	4	ああっ女神さま	4050
13	−	無人島物語シリーズ	3920
14	−	ファイヤーエムブレムシリーズ	3500
15	12	天外魔境シリーズ	2769
16	−	ロマ・サガシリーズ	2205
17	−	ルナティックドゥーンシリーズ	1593
18	18	新機動戦記ガンダムW	1271
19	19	パワードールシリーズ	1132
20	20	イースシリーズ	979

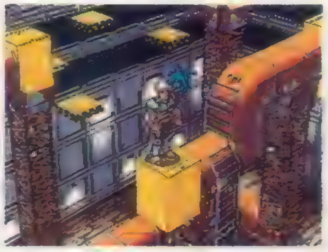
移植についての熱い語らい

ＦＣ、ＳＦＣで大ヒットした、あの『ファイアーエムブレム』の新作がいよいよ発売されます。前作より、キャラの人間関係が戦略に影響され、熟練度、スキルなど、さらに深いゲーム内容になっています。

次に紹介するのは、サターンの新作『ダークセイバー』。３Ｄクォータービューが織りなす、さまざまな仕掛けとトラップが魅力なのですが、それだけではありません。このゲーム最大の特徴は、ゲーム中いつでも可能な視点切り換え。これを利用して、別の角度でないとわからない隠し通路などを発見していくというものです。新世代機ならではの新要素と言えるでしょう。



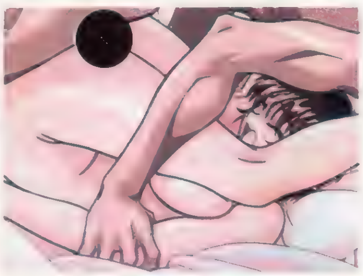
▲ファン待望の新作『ファイアーエムブレム』。値段も¥7,800とSFCの割に安価となってます。



▲サターンの『ダークセイバー』は、自由な視点切り換えが最大の特徴です。

Hゲームの実状

良質のＨゲームがわんさか発売されているパソコンに、またも要チェックの作品が登場します。その名も『ハーレムブレイド』。ジャンルはＲＰＧで、２Ｄフィールドタイプのオーソドックスなもの。じゃあ、どこがＨゲームなのかと言うと、主人公のレベル上げ作業がＨゲームなのです（笑）。つまり、出てくる敵が女の子で戦闘がアレってワケで……これ以上は、ナイショ。ほとんどナイショになってませんけど。登場する女の子は、賞金稼ぎから女王様までさまざまな職業の全15人。さらに、エンディングも全16種類のマルチエンディング（女の子の人数＋１）となっており、やりごたえ十分のハズ。すべてのエンディングを見るためには、最低16回プレイしないといけないというワケですね。ＲＰＧとＨ、どちらも楽しみたい人にオススメのこのソフトは、ＨＤ（ハードディスク）専用で発売。メディアにご注意を！



▶女性が苦しそう。ポーズが苦しいのか、それとも……エヘ（照れてます）。

アーケードはこれっス

前回に引き続き、今回も格闘ゲームの紹介。なんか格闘ゲームはブームではなく、もはや完全に１つのジャンルとして定着してしまったことを、あらためて感じます。今回、紹介するのは『闘姫伝承』。最大の特徴は、通常のドット絵キャラクタ＋レンダリングＣＧキャラクタが混在しているゲームだということでしょう。どちらのキャラもカワイイ女の子なので、ドット絵とレンダリングＣＧ、お好きなほうをどうぞ。あとは趣味の問題です（笑）。



▲右のレンダリングＣＧキャラもいいけど、左のキャラもいいよね。大玉はレンダリングＣＧ？

▼三重県　２８８さん：綾波はもう少し語って欲しかったです。





◀青森県　茄於さん：トウジのことも……イタタでしたから。



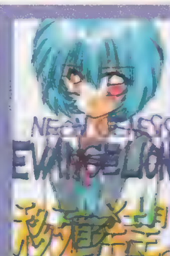
◀高知県　海松屋いさぎさん：ＬＤは後半かなり話が変わるらしいです。



◀千葉県　瀬田ちはやさん：とにかく応援！　可能性は０じゃないです！



◀神奈川県　あ～るさん：謎はＰＳ版で解決！　とかだったらいいのに。



◀宮城県　九尾みかさん：最終回のラブコメ、アレはアレで（笑）。



▶千葉県　オーラちからさん：使徒はこれのタメに生まれてきた？　なんだか楽しそうでＯＫです。

ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

あなた誰？　あなた誰？　あなた誰？　私は綾波レイ（偽）。どうして移植希望ハガキを出すの？　移植されるかもしれないから？　どうして？　採用されると奴隷ページのポイントに加算されるから？　どうして？　…そう私はハガキを書いている。移植が現実になるかもしれないもの……おめでとう（パチパチ）。

〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館５Ｆ
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

ポイントは奴隷と共有なので、今月からリセットのかかったカラーイラスト。
果たしてこの極彩色の2Pを勝ち抜くのは誰なのか？　ねえ、誰ですか？

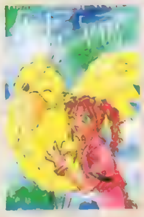
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係



▲大阪府　柏田秀紀さん：「あすか」ガーキャンからが大事。相打ち上等！




◀埼玉県　TERAさん：美しすぎる「うろこさかなびと」さん。L2では最強クラスです。


◀広島県　ぴよぴよぴるささん：アニメです。ワキワキ動いてくれると良いですねぇ。

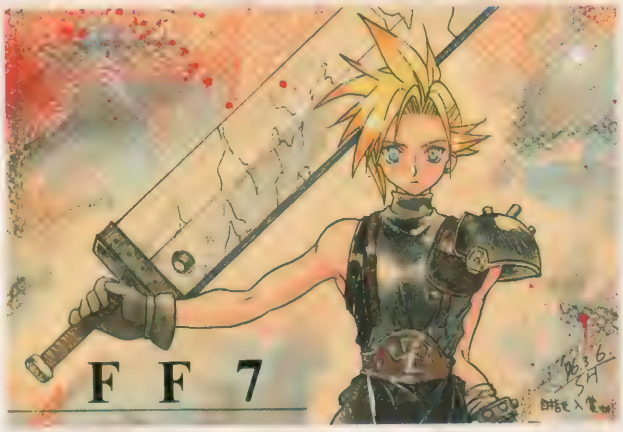
◀神奈川県　夜魔さん：ポリゴンチョコボ、なかなか好評のようです。かわいいですよね。



◀栃木県　炎のサスカッチさん：SCEの倫理基準？と噂。衣装きわどいですよね。

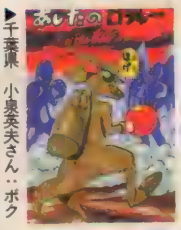


▲北海道　七海慎吾さん：郵便局の人のバカー！　な消印。カワイイです。

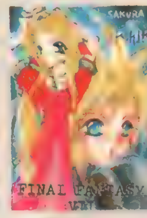


▲広島県　幡田忍さん：大振りな剣を片手で振り回してくれたら気持ちよさそうですよね。

▶千葉県　小泉英夫さん：ボクサーですから。ジャンプしてますけどボクサーですから。




◀岐阜県　中村由花子さん：かっこいい剣装備済み。イカシてますよねぇ。この2人（？）。



◀東京都　咲羅＆佳月ひろさん：エアリスの根術がかっこよげで超謎です。


◀千葉県　真鍋淳子さん：アテナがもっと強くていい！　なんて人が日本に3千人はいるハズ。



▲岐阜県　KUKUMAさん：足の先にはレイまたはキングですか。なぜ？

▶東京都　咲羅さん：おへそ見えてるところがコギャルな感じ。白ハチマキがOKです。



▶神奈川県　ヤミさん：命と言い切るそのいさぎよさがステキです。バカじゃないですよ。



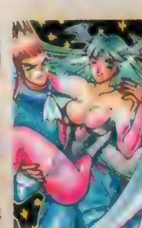
▶神奈川県　有見翼さん：受験大丈夫だったですか？　詩もなかなかいい味出てます。



▶北海道　ベンジャミンさん：ラスボスがリュウってのが泣かせます。憧れですから。

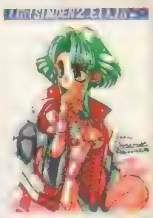


▶愛知県　中重仁里さん：艶っぽい2人。まあ、ヴァンパイアとサキュバスなんだから当然？




◀茨城県　KOSHI・INABAさん：魔法がかかればこんな？キャラによって違うんですかねえ？


◀秋田県　まいまいさん：この姉妹、実際どちらが人気があるんでしょう？　ムズイ。


◀宮城県　うつのみやさおりさん：カインのジャケットをはおるエリス。OKです。



▲愛媛県　沙月さん：あたぼう、いいですよねぇ。沢田まゆ、アイドルバージョンは使えないのかなぁ？


◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：ロリロリでもたまには…い、いいんじゃないでしょうか？

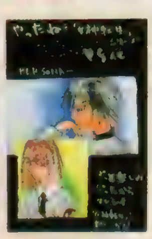

▲茨城県　びーちょさん：犬に自分の好きな名前を付けられるのがいいですよね。


▲千葉県　木村吉伸さん：超カッコイイです。特にエルガイムマークII……。

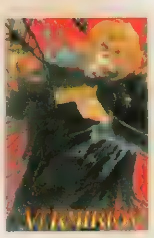
▶大阪府　M・MASTER Zさん：美女ですモノ。あ、美少女もお忘れなく。



◀神奈川県　夜魔さん：戦闘シーンでしゃべるのがカワイスギです。即買い決定？



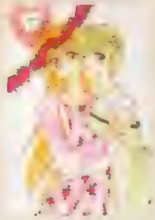
▶東京都　RYOさん：ヴァーミリオーン！　危ない彼……ファン大激増なのです。




◀大阪府　篁智也さん：ちょうど桜の季節ですし。不殺の逆刃刀に期待です。



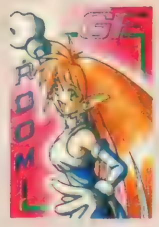
▲神奈川県　小林みどりさん：アークとククルはくっつくんでしょうか？



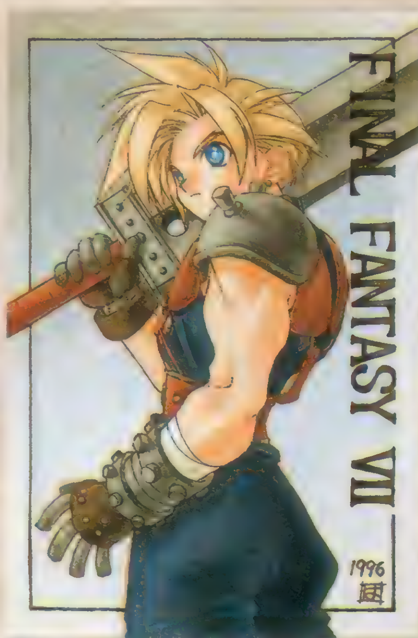
◀北海道　早霧さん：ホッペきゅ〜ですか。なんかいいです。楽しそうで。きゅ〜。



◀神奈川県　山葉せろさん：物思いに沈むモリガン。その手には何が？　深いです。



◀愛知県　碧奇魂さん：PSオリジナルのでっかいモードは、なかなか楽しいです。



▲東京都　橋本陸さん：幼そうな瞳に無骨な刀。アンバランスでカッコイイです。強いんだろうなぁ。きっと。



▶東京都　源あやさん：口の中と、カエルはあんまりなような気も……しないですね(笑)。



▶福島県　橘佳珠沙さん：グレミオ以外を殺さないで最終決戦まで行くと、彼、復活します。



▲神奈川県　あーるさん：輝くクリスタル系バックに映える彼女。



◀沖縄県　Ke太郎さん：『KOF』は5月下旬に緊急発売。第2弾、3弾はいったいいつ頃？



◀山梨県　河野紀夫さん：あまりに良く出来すぎな『鉄拳2』。ウラワザありすぎです。



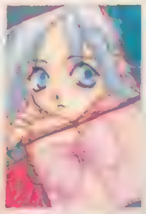
◀山梨県　おかちめんこさん：確かに、包装紙です。かわいかったりするのがちょっと怖げ。



◀長野県　楠本恵津子さん：召還され、戻れないウンディーネ。口は悪いけど……。

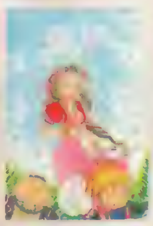
▼千葉県　木村吉伸さん：「レイブレーサー」の移植ってあるんですかねぇ？





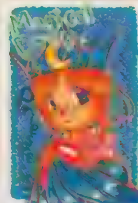
▲岩手県　伊藤勇太さん：どこか影のある少女、エリス。おびえなくて大丈夫。

▼青森県　おさPさん：裏に書かれたドラ○もんが……いい味です。





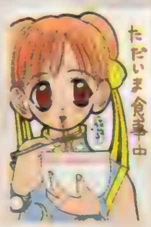
▲東京都　貴文さん：髪の毛の色……外見はどう見てもヤンキー(笑)。



▶大阪府　鯨伏あいさん：なぜ、アーケード版と変えたんでしょうねぇ？



▲神奈川県　時貴唯さん：躍動感あるメカがカッコイイです。マーカーなかったんですね(笑)。



◀千葉県　ポポロンさん：春麗ってばラーメン食べるんでしょうか？　カワイイからOKです。



◀東京都　ヘルカオスさん：早く来ないですかね、『ソウルエッジ』。胸が……バインバイン。



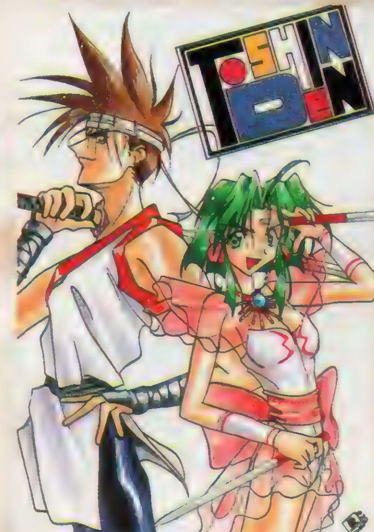
◀神奈川県　あーるさん：ヴァンパイアライクなモリガン。月似合いますからね。



▶東京都　仏さんじょさん：弾けてる！　な、えりりん。ウサギもカワイイです。



▶山梨県　おかちめんこさん：目つきの鋭すぎなロウ。貧乏だから……(笑)。



◀埼玉県　鳥さん：キャラもOKなんですが、ロゴデザインもかなり魅力的。カッコイイです。



▲岐阜県　KUKUMAさん：緑に赤はカッコイイですよね。

▼岩手県　PROMISEさん：レイレイだけまだ移植決定してません。もうしないのかなぁ？





◀大阪府　ほかぞのひろしさん：彼女の蹴りにころんだ人は数知れず。パンチラだし(トホホ)。



◀群馬県　市村道一さん：ヤナ顔で有名な山崎さん。ウラウラってこの顔を前に出すから。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？
①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。
②：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！
③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：ポイントに関しては今号154ページ参照。

DPS 読者プレゼント

電撃PlayStation 6月号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.25号（6月28日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

『ときめきメモリアル』の貴重なグッズがもらえるぞ!!

（提供：コナミ／バンプレスト）

❶〜❾「ポスタードリーム」景品ポスター 各1名
藤崎詩織の等身大などキャラ単体ものが揃ってるぞ。

❿〜⓬ オリジナル特製ポスター 各1名
金月真美さんや黒崎彩子さんのサイン入りもある!!

⓭ 黒崎彩子サイン入り画面写真 各7名

詳しくは165ページを見てね♥



20名

⓱『鉄拳2』下敷き（提供：ナムコ）

▶体験版にもかかわらず、その内容は完全オリジナル。『KFIII』本編の外伝的なストーリーが展開されるのだ。



5名

⓲『キングスフィールドIII』パイロットスタイル（体験版）（提供：フロム・ソフトウェア）



10名

⓳『エイリアン トリロジー』オリジナルテレホンカード（提供：アクレイム）



50名

⓴『鉄拳2』ホルダー＆キャラクターカード（提供：ナムコ）



3名 3名

⓮ ファイティングコマンダー10B［左］
⓯ ファイティングコマンダー10Bブラック［右］（提供：ホリ電気）



5名

⓰『機動戦士ガンダムVer2.0』販促用ポスター＆ペーパーバッグ（提供：バンダイ）

PSソフト 7タイトルが当たる!! 合計23本

超太っ腹!! 今回は驚異的人気の「鉄拳2」「バイオハザード」など、注目の7タイトルをプレゼントだ！



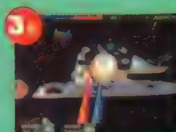
3名 ㉑ 鉄拳2（提供：ナムコ）



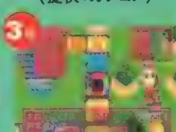
3名 ㉒ ヴァンパイア（提供：カプコン）



3名 ㉓ バイオハザード（提供：カプコン）



3名 ㉔ ギャラクシアン³（提供：ナムコ）



3名 ㉕ DX人生ゲーム（提供：タカラ）



3名 ㉖ 天地を喰らうII（提供：カプコン）



5名 ㉗ ギャラクシーファイト（提供：サンソフト）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 JUNE
HOW TO WIN

すぐそこまで5月が近づいている今日この頃。そろそろみなさん、気が抜けてしまう頃では？　編集部の人間は、ゲームばっかりで5月病とは無縁です。

個性的な他政党との交渉がおもしろい！　支持するか裏切るか!?
その駆け引きには、微妙なバランス感覚が要求されるのだ。

ポテスタス

PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

５つの法案を、議会で可決させるのが勝利条件なんだよね。だから「国家をラップ」にして、次には「原発を作る」とかね。なんかスゴい国じゃない？　いやー、メチャクチャな国を作って楽しみたいよね。「若者は徴兵され、スケボーで通勤して、バナナは有税な国」とかさ。（もちろん放牧を自由化し、羊いっぱいに町を満たすことにも大賛成の小林）

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	ネクサスインターラクト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月5日（発売中）		

このゲームの勝利条件は、自党に割り振られた５つの法案を実現させること。とにかく法案を議会に提出して、可決させなければならないのだ。そのためには、自分の政党に所属している政治団体はもちろん、他政党の団体からも支持を取りつけねばならない。まずは「政治団体」と「法案」が持つ属性を理解し、団体へ工作を行い、それから政党との交渉に臨まねばならないぞ。それが法案可決への早道だ。

1つの法案を可決するためには…

- 自党の政治団体の属性を確認 ※1
- ↓
- 議会に提出する法案の決定 ※2
- ↓
- 他政党の政治団体への工作 ※3
- ↓
- 他政党との交渉 ※4 ⇄ 情報モード ／ タウンモード
- ↓
- 選挙カードを使用 → 選挙
- 法案を議会に提出 → 議会 ※5
- ↓
- 次の法案提出へ

※1 まず、自党の"法案属性"を確認

各政治団体と法案には、８種類の属性（カード内のマークで確認できる）がある。それが異なっていると、提出した法案を支持してもらうことは難しいぞ。まずは自党内の政治団体が、どんな属性を持っているかを知る必要があるのだ。また、政治団体の属性はずっと変わらないものではない。工作などを行うことによって、政治団体の属性を自分の望むように変えることもできるぞ。とにかく最初は、「自党内の政治団体の中で、一番議席数の多い団体を確認し、その属性と同じ法案を議会に提出していく」という方法を取るといいだろう。



▲カード内のマークが属性。

※2 可決しそうな法案を選ぼう

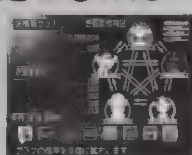
次に行なう必要があるのが、自党が押し進めなければならない５つの法案のチェックだ。まず最初は「国民からの支持率が高く」、「自党の政治団体と属性が合っている」法案を議会に提出しよう。しかし、スタンダードモードで割り振られている５つの法案は、まったく属性が揃っていないのが普通だ。「自党の政治団体に合わせて、法案を決める」くらいの柔軟な姿勢が大切だぞ。法案を通し、党首の信頼度が上がると、属性が違う法案でも、団体は賛成してくれるようになるのだ。そのためにも「自党の政治団体の機嫌をうかがう」感じでプレイしよう。



▲国民の支持率も大切だぞ。

※3 工作で属性を変えさせるのだ

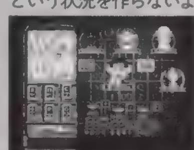
工作の対象としては、「自党が提出しようとしている法案と、同じ属性の団体（かつその政党内で１番規模が大きい）を所属させている政党を探し、その中で２番目に規模の大きい政治団体」を狙うといいだろう。そうすれば、政党との交渉になったときに議員の多くが、賛成してくれるからだ。



▲規模が大きい方が効果的。

※4 いよいよ党首との交渉だ

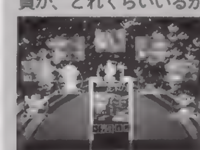
他政党の政治団体への根回しを済ませたら、いよいよ党首との交渉に臨もう。党首は基本的に、自分の党にいる政治団体が持っている属性を無視した決定を下すことはない。万全の工作があって、相手にメリットを感じさせる交渉を持ちかければ、失敗することはまずないぞ。そのときには、できるだけ「全部の政治団体が賛成」という状況を作らないようにしたい。なぜなら交渉の結果がどうであれ自分の主張を無視されたと感じ、党首への不信感を持つ団体が出てくるからなのだ。こうすれば、法案可決の際に党首の選択と違った投票を行う議員が出てくるようになる。他政党の信用が落ちることは、自党にとってはうれしいことだし。



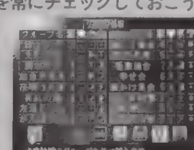
▲あとは党首の返事だけ。

※5 コレが重要！自政党の法案を議会で通すためには…

法案が可決されるかどうかは、議会に提出する前の"交渉"、"工作"などの根回しにかかっているのだ。その作業がいい加減では、そう簡単には可決してもらえないぞ。単純に議席数の多い政党や、党首を信頼していなくて、議席数の多い政治団体などを狙い撃ちし、精力的に根回しを行おう。そして議会に法案を提出した以上は可決させなければ意味がない。もし、議会に法案を提出して、法案が却下されてしまうと自党に所属している政治団体は、党首に対して不信感を持つようになるのだ。これが続くと、他政党が提出した法案の決議の際に、自分の決定と違う投票を行う議員が増えてしまう。そんな危険な状況にならないように法案の決議の際などに、党首の決定と違う投票している議員が、どれくらいいるかを常にチェックしておこう。



▲ここで議員の動向を確認。



▲情報モードも便利だぞ。

ポイント Q&A

Q：選挙の勝ち方と、勝った後のメリットとデメリットについて教えて下さい。
A：選挙の勝ち方に奇策は存在しない。「国民からの支持率が高い法案を公約にし」、「その法案と属性が同じ政治団体に、できるだけ多額の政治資金を使う」ということにつきる。大統領のメリットは、単純に収入が大きい点。デメリットは役職割り振りで、他政党から憎まれやすい点かな。

簡単なコマンドで出せる必殺技、奥深い格闘システムなど
見た目と違い、初心者からマニアまで楽しめる格闘ゲームだ!!

あすか120%スペシャル
BURNING Fest.

PS,I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN
久美ちゃんファンの人、お待たせしました（そうでない人はこの際久美ちゃんを使おう）。何か強引だけど特集（スペース小さいけど）やっちゃいました。何だかノリが同人誌みたいだなぁ。まぁいいか。また機会があれば他のキャラもやりたいです（ボクはこの子だけでいいけど）。こんなムチャやらしてくれた魔とＰＱサブ担当に感謝。（もみあげ星第３王子）

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	3月29日(発売中)		



大久保久美ちゃん特集なのだ！

パソコン版では最強とまで言われた久美ちゃんも、新キャラの登場やバランス調整でその地位が危なくなってきた。そういうワケで今月を「久美ちゃん強化月間」とし、レオタードの妖精(笑)、大久保久美ちゃんを特集しちゃいます。

基本的に、飛び込むときは大攻撃がいい。２段攻撃なので連続技につなげやすいからだ。接近時はしゃがみ小攻撃から大攻撃につなげてリボンカッター。意外に使えるのが、✚キー前＋大攻撃。倒れている相手に対しても攻撃できるぞ。



◀飛び込みと見せてスピニングスワンキック。ヒット数が多いので、相殺でもまず負けないぞ。



▲しゃがんでの大攻撃はスライディングだ。当たったら、すかさずリボンカッターで連続攻撃！

これでカンペキ！必殺コマンドリスト

久美ちゃんの必殺技だが、ステックショットは上下に（小…下、大…上）撃ち分けられる。リボンカッターは移動距離（小…短い、大…長い）が、スピニングスワンキックは高さ（小…高い、大…低い）がボタンにより違う。よく覚えておこう。なお、技名の後に㊐とあるものは空中でも出せる必殺技です。㊈は超必殺技で、バーニングゲージが100%か120%で出せます。

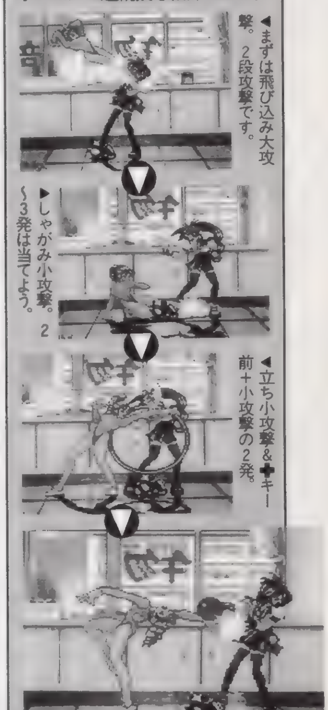
本田飛鳥	遠心破砕拳	↓→＋×or○
	ケミカル・インパクト	↓↓＋×or○
	フェノメノン・クラッシュ (空)	↓←＋×or○
	マッハ・ジャブ	×or○連打
	遠心連殺拳 (超)	↓→＋×○同時
	超フェノメノン・クラッシュ (超)	↓→＋×○同時
北条虎実	覇王拳 (空)	↓→＋×or○
	双龍拳	↓↓＋×or○
	飛び膝かかと落とし (空)	↓←＋×
	空中真空飛び足刀	空中で↓↓＋×or○
	雷龍覇王拳 (空)(超)	↓→＋×○同時
	雷龍衝撃破 (超)	↓↓＋×○同時
豊田可莉奈	ケロケロアタック (空)	↓→＋×
	ケロケロヒートプレス (空)	↓→＋○
	バイオ・インパクト	↓↓＋×or○
	ケロピョン・セットアップ	↓←＋×or○
	ケロケロメガヒート (超)	↓→＋×○同時
	ケロケロアングラー (超)	↓←＋×○同時
大久保久美	ステックショット	↓→＋×or○
	リボンカッター	↓↓＋×or○
	スピニングスワンキック (空)	↓←＋×or○
	リボンスライサー (超)	↓↓＋×○同時
山崎竜子	竜巻レシーブ (空)	↓→＋×or○
	稲妻サーブ	↓↓＋×or○
	クイックドライバー	↓←＋×or○
	ハイパータックル (超)	↓←＋×○同時

川崎忍	番長バズーカ	↓→＋×or○
	番長ダイナマイト	↓↓＋×or○
	番長トルネード (空)	↓←＋×or○
	必殺メガトンバズーカ (超)	↓→＋×○同時
	必殺メガトンダイナマイト (超)	↓↓＋×○同時
小和田奈々	風月扇	↓→＋×or○
	牛若の舞	↓↓＋×or○
	裂襲波	↓←＋×or○
	桜花連撃	×or○連打
	舞刀蒼炎陣・壱 (超)	↓↓＋×○同時押し
	舞刀蒼炎陣・弐 (超)	欄外の注１参照
キャシィ・ワイルド	ダッシュニー	↓→＋×or○
	キャシー・ラリアット	↓↓＋×or○
	ショルダークラッシュ	↓←＋×
	トリプルヘッドバット	↓←＋○
	ノーザンライトボム	→↓↘＋×or○
	いてこましスペシャル (超)	↓↓＋×○同時
鈴木めぐみ	ボンボンアタック (空)	↓→＋×or○
	ボンボンアッパー	↓↓＋×or○
	めぐみ・けりけりパンチ	↓←＋×or○
	ふみふみ乗っかり	↓↑＋×or○
	めぐみ・けりけりダンス (超)	↓↓＋×○同時
新堂環	百裂サーブ	↓→＋×or○
	ロブ落とし	↓↓＋×or○
	攻撃・V(ヴィクトリー)	↓←＋×
	迎撃・V(ヴィクトリー)	↓←＋○
	ダイナマイトサーブ (超)	↓→＋×○同時
御手洗清子	大リーグソフトボール８号	↓→＋×or○
	真・通天閣打法	↓↓＋×or○
	ゲッツーストライカー (空)	↓←＋×or○
	イリュージョン・アウト (超)	↓→＋×○同時

注１・舞刀蒼炎陣・壱のコマンド入力後、体が光っている時に↑↑＋×or○。
●コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

久美ちゃんの愛の連続技

久美ちゃんはいろいろなバリエーションの連続技を持っているぞ。接近時ならリボンカッターだけでも小は２ヒット、大は５ヒットだ。コレに通常技を加えればヒット数はもっと増える。うまくつながらないという人は、通常技を当てた後に✚キーの下を２回入れるといい。つまり、ボタンを押した後✚キーを入れても必殺技は出るのだ（相手に当たった場合のみ）。下にオススメの連続技を紹介するぞ。



◀まずは飛び込み大攻撃。２段攻撃です。

▶しゃがみ小攻撃。２〜３発は当てよう。

◀立ち小攻撃＆✚キー前＋小攻撃の２発。

▲最後は✚キー前＋大攻撃。全部通常技なのが美しい。

ポイントQ&A

Q：相手の攻撃を避ける〝透かし〟という技がなかなかうまくできません。何かいい方法はないでしょうか？
A：普通〝透かし〟はガードモーション中（相手が攻撃を出しているときに何もしていないとこのポーズになる）に方向キーの前＋⊗ｏｒ◎で出すことができるよね。実はこれＲ２ボタンを押すと、どんなときでも１発で出せるのだ。よほど強いヤツやどうしてもＣＯＭに勝ちたいときに使うと便利。

PCエンジン版のビジュアルを大幅に強化。さらに熱い対戦が可能になった『V.G.』を極めろ！

アドヴァンストV.G.

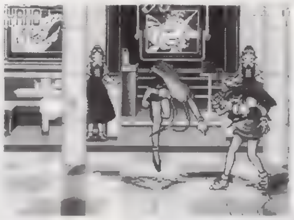
PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

「あすか」が久美ちゃんならこっちは綾子さんだ。まったく好き勝手やってすいません。でも好きなんです。許してください。だって声が天野由梨さんなんだもの…。おっと気がついたら後ろでIZUNA氏もうなづいている。さすが魂の弟よ…。確かに対戦ゲームとしてはイマイチかもしれないけど、ボクは好きだな（なにが？）。（サトテー）

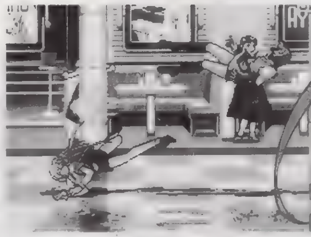
ジャンル	格闘ACT	価格	¥6,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	4月19日（発売中）		

華麗なる舞姫、結城綾子で美しく勝とう！

登場するキャラが全部美少女！　でも、その中で一番は？　といったら、やっぱり綾子さん。というわけで「V.G.」は結城綾子特集だ。基本的に弱、強ともにリーチの長いしゃがみキックで牽制し、飛び込んで来たらしゃがみ強パンチというスタイルが強い。距離が離れていれば、マッハスピンでもOK。飛び込む場合はキックより下方向に判定の強い強パンチがオススメだ。



◀飛び込み強キックでは連続技になりにくい。パンチでいこう。



▲しゃがみ強キックは相手の飛び道具をくぐれるぞ。これはかなり便利な技だ。



PROFILE

結城綾子（ゆうき　あやこ）
職業：フリーター　年齢：19歳
誕生日：11月29日　血液型：B型
身長：163cm　体重：49kg
3サイズ：B85W54H88
好きなもの：他人の注目を集めること
嫌いなもの：子供
声：天野由梨

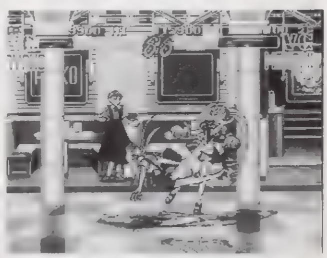
キャラクター必殺コマンドリスト

技名	コマンド
武内　優香	
気吼弾	↓↘→＋パンチ
蒼龍撃	→↓↘＋パンチ
韋駄天足	↓↙←＋キック
気孔連弾 (超)	↓↙←↓↙←＋強パンチ
鬼龍韋駄天撃 (超)	→←↓→＋パンチ＋キック
久保田　潤	
アースシェイカー	↓↙←＋パンチ
久保田バスター	→←↙↓↘→＋パンチ
避け	→↓↘＋パンチ
ベアハッグ	←or→＋強パンチ＋強キック
久保田スペシャル (超)	→↓←→↓←＋強パンチ
増田　千穂	
紫閃剣	↓↙←＋パンチ
飛燕撃	←タメ→＋パンチ
魎爆	↓↘→↓←＋パンチ＋キック
紫閃烈破 (超)	↓↘→←→＋パンチ同時
楠　真奈美	
ねころけっとぱんち	↓↘→＋パンチ
ごろごろあたっく	←タメ→＋パンチ
ごろごろあたっく2	←タメ→＋キック
ばんざいあたっく	←タメ→＋パンチ同時
ねこしょうらんぶ	←↓↘＋強キック
ごっついねころけっとぱんち (超)	↓→↓↘＋パンチ＋キック
梁瀬　かおり	
裂尖蹴	↓↘→＋パンチ
燕　斧	↓↙←＋キック
踏撃	空中で↓＋キック
螺旋蹴り	空中で↓＋パンチ
烈斬槌 (超)	↓↘→↓←＋強キック

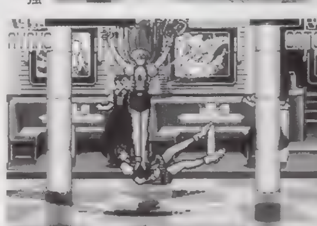
技名	コマンド
結城　綾子	
マッハスピン	↓↘→＋キック
レイブストーム	↓↙←＋キック
スパイラルダイブ (超)	↓↘→↗＋キック同時
レイミ　謝華	
バーニング・ローズ	↓↘→＋パンチ
ハリケーン・ローズ	↓タメ↑＋キック
ローズ・スティンガー	←タメ→＋キック
グリフォン・ネイル (超)	←→↓←＋パンチ＋キック
えりりん	
えりりんマッハパンチ	パンチ連打
えりりん脳天パンチ	↓タメ↑＋パンチ
えりりんファイヤー	←タメ→＋パンチ
えりりんチョップ	→↘↓↙←＋パンチ
えりりん三連舞	↓↙←＋キック3回
えりりんスマッシュ (超)	↓↘→←＋強キック
八島聡美	
火焔斬	←↓↙＋パンチ
真空唐竹割り	←↙↓↘→＋パンチ
翔炎脚	↓↙←＋キック
聡美ブリンガー (超)	↓↙←↓→＋強パンチ
K1&K2	
サンダー・スパーク	パンチ連打
サンダー・スピア	↓↙←＋キック
サンダー・ボルト	←↙↓↘→＋パンチ

●コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

さて見てもらえばわかる通り、綾子さんには必殺技が2つ（超必殺技を入れても3つ）しかない。悲しいことです。まぁそれはそれとして、マッハスピンは対空技としては、今ひとつ弱い。地上の相手に当てるようにしよう。技名の後に(超)がついているものは超必殺技で、体力が点滅している状態で出すことができます。格闘ゲーの基本ってヤツ。



▶レイブストームは弱なら1発、強なら2発当たる。



◀スパイラルダイブは投げ技扱いなので、相手の近くでないと出ないぞ。

ポイントQ&A

Q：ストーリーモードのラスボス、K1が強くてなかなか勝てません。どうしたら勝てますか？　何かコツのようなものを教えてください。
A：ストーリーモードの最後の敵、K1はなかなか強敵だね。カンタンに勝つ方法は、まず相手がサンダー・ボルト（上から雷を落とす技）を出すまでひたすらガードして待つ。その技をガードしたらすかさず韋駄天足だ。するとなぜか相手は喰らってくれるぞ。あとはこれの繰り返しでOK.

ポリゴンモンスターを自由自在に使いこなして、最強の座を勝ちとろう！

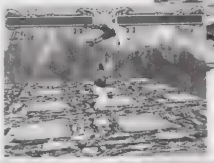
キリングゾーン

ジャンル	格闘ACT
メーカー	ナグザット
発売日	3月29日(発売中)
価格	¥5,800
対応機種	メモリーカード（1ブロック）

モンスターならではの技で戦え！

ポリゴンによるモンスターたちが戦うこのゲームでは、やはり、モンスターらしい技で勝ちたいもの。そこで、それぞれのキャラの技の中でも、特にそのモンスターの個性がよく出ていて、対戦で使っても強い技を中心にまとめてみたぞ。せっかく好みのモンスターを選ぶんだから、やっぱり戦い方にもこだわって、完璧な勝利をモノにしよう！





▲ガイコツ剣士だからできる変形技の数々は、ぜひうまく使いたい。
◀ドレイクのレシーブ➡トスは、コミカルなイメージが最高にイカス。

この技がオススメ！

キャラ	技	コマンド
ガッシュ／トーマ	カッターチェインジ	↓○×
	しゃがんだ状態から、下段→中段の連続技。防御されにくいぞ。	
	ルナティカルブロー	←△
	当たれば変身できる。相手を浮かすので、連続攻撃もバッチリ。	
カル／ハル	ローリングストーンズ	→←×
	出るのが速い中段技。×連打で突進距離が伸びるのもウレシイ。	
	ボーンクラッシャー	↓↓□
	ボーンスマッシャー（↓↓×）と使い分けて、下段・中段の2択。	
バッチ／タイロス	ブルダッシュ	↓□＋×
	相手を大きく吹き飛ばすので、リングアウト勝ちも狙いやすい。	
	ホーンプレス	←←□
	ダブルターン（→→×）との使い分けで、ダッシュからの2択だ。	
ドレイク／ヴィルケン	レシーブ	←↓□
	これで浮かせたら、トス（□＋×）によるコンボが最高の屈辱技。	
	スリラーダッシュ	←→←□
	動きの遅いキャラだけに、この素早い突進技の使い方は重要。	
シェリー／フェリル	スプリングアッパー	←□
	当たれば相手を浮かせるので、空中の相手にコンボをたたき込め。	
	ローキックサマー	↓×→×
	下段→中段の連続技。ありがちな技だが、やはりカッコイイのだ。	
レム／マジェテ	ミドルニードル	←×
	意外に長く伸びる中段技。コマンドも簡単なので使いやすい。	
	ヘッズホッグ	←←□
	タンブルヘッズ（→→□）と併せて、ダッシュからの2択になる。	
ラーナー／カルラ	地摺・壱	↓□＋×
	当たったら□を連打すれば、不気味な動きで追い打ちができる。	
	蛇刀腿	↓↓×
	相手の意表をつく下段技。ダウン攻撃にも使えるのだ。	

上手にキャラメイクをし、塔の最上階を目指せ！

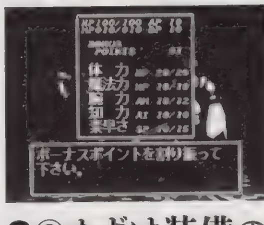
ヴォルケンクラッツァー 審判の塔

ジャンル	格闘ACT
メーカー	アスミック
発売日	3月1日(発売中)
価格	¥5,800
対応機種	メモリーカード（1ブロック）

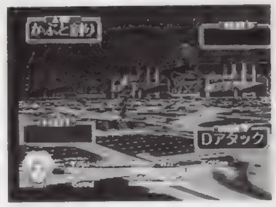
塔を制覇するためには…

1◉はじめがカンジン

最初のキャラメイクはとても重要。塔から出るたびにレベル1に戻るこのゲームでは、基本の能力値の違いは大きい。能力値のボーナスポイントは、納得のいく値が出るまでやり直そう。家系については、魔法の威力が低いため戦士系の方が有利だが、ヒールくらいは使えたほうがいいので、騎士がベストだろう。ゲームをスタートしたら、まず宿屋でセーブして、最初に持っている奥義の巻物で覚える必殺技が使いにくい物だったら、やり直すべきだ。



◀ボーナスポイントは、装備で上がらない素早さに、多めに振り分けておこう。



◀ジャンプで前進するタイプの技が使いやすいぞ。威力があっても当てにくいのは×。

2◉まずは装備の充実を

長期的に塔を攻略していくには、はじめの頃の挑戦では、いい装備をそろえることを目的として、時間をかけて探索をくり返すのがオススメ。上の階ほどいい装備が手に入るようだから、少しずつ目標を上げていくといいだろう。ここでは、あくまでもアイテムが目的だから、これまでの物より性能の高い武器・防具を手に入れたら、たとえ調子がよくても、すぐに街へ戻ってセーブすること。また、装備をパワーアップしてくれる粉は、できるだけ貯めておいてから、これはというアイテムに使おう。



◀粉の効果にもいろいろあるから、初めてのものは、不要な武器で試してみたほうが無難。

3◉薬をそろえて最上階を目指せ

装備が万全になったら、いよいよ塔の上を目指すのだ。トライアルのための準備としては、ステータスをアップしてくれる薬を使わずに持ち帰って、持てるだけ貯めておこう。今回は上を狙うと決めたら、貯めておいた薬を塔に入ってすぐに、すべて使うのだ。特に、力と素早さを上げる薬が重要だぞ。あとは、探索は最少限にとどめて、まめに休みながら進むこと。もちろん、どんなモンスターが出現しても戦えるように、それまでの挑戦でそれぞれの攻略法を身につけておくことも重要だ。



◀素早さを上げれば、モンスターとの戦闘時間も短くなる。上を狙うなら、必ず上げておきたい。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

「大変だ！　PSソフトを買ったはいいが、スゴいク○ゲーなのでさっぱりわからんっ！」という貴方。ご安心ください！　電撃PSは、プロのゲーマーからクソゲーマーまで幅広く揃えて、みなさまのご質問にお答えします。どんどんハガキをくださいね。「大変だ！　PSソフトを買ったはいいが、ハダカの中古で操作がわからないっ！」という貴方。コラコラ！　PSソフトの中古売買はダメなことになってます(仮)。しかもCD-ROMのゲームをハダカで買うなんてキズがつくじゃあないですか！　しかし、そんなトホホな貴方さえも電撃PSは見捨てません！　それはゲーム攻略において、電撃PSの右に出る雑誌はないというプライドがあるからです！　みなさまのおハガキお待ちしております。カムヒア！

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1-8
東京YWCA会館5F
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：『ヴォルケンクラッツァー』の質問です。敵モンスターとの戦いで、それぞれのモンスターへの対処ってのがうまくできないんですけど。
A：初めて出会ったモンスターが相手のときには、まずガードを固めて相手の攻撃パターンを見切ることが大切。相手が距離を取りたがるなら、こちらから前に出て攻撃、突っ込んでくるなら、防御してから攻撃が基本だぞ。通常攻撃は、たいてい中段斬りだけ使っていれば大丈夫だ。

太陽のしっぽ はじめて特語

かつてない新新なジャンルを築いていくアートディンクが、またまたやりました。今回はこの作品をピックア〜ップ！

まんが
岩瀬さとみ



夢をつかみとるのダス ウホウホ その1

●基本は「食う、走る、寝る」だ！

アートディンクといえば、『A列車で行こうIV』、『アクアノートの休日』（以下『アクア』）、『カルネージハート』といった「味」のあるソフトをいくつも出してきたが、この『太陽のしっぽ』は、さらにひと味もふた味も「濃い味」の作品なのだ。ゲームの目的は、集めたマンモスの牙で塔を建てて太陽のしっぽをつかむことなのだが、ハッキリいってあまり大切ではない。目的のためだけにプレイしても単純作業の繰り返しになってしまってつまらないからだ。このゲームの本当の面白さは、原始人になりきれるところにある。つまり、お腹が空けば食べ物を食べ、自由気ままに平原を走り回り、近くにいる動物を倒して肉を手にいれ、疲れがたまれば雨が降っていようが、雪が降っていようが、どこでも平気で寝てしまう…。そんなシンプルで、ワイルドな原始人の生活を体験できることが、この『太陽のしっぽ』の楽しさであり、面白さなのだ！

また、世界各地には「氷漬けのマンモンス」、「シリの像」、「足だけの生物」などなど不思議なものがたくさんある。それを探し出すのも、楽しみの1つといっていい。あちこち走り回って石像などを見つけたときは、思わず「おーっ」と声を上げて喜んでしまう。このあたりは『アクア』に通じるところがある。ただ、『アクア』のように海中を見るだけではなく、『太陽のしっぽ』では原始人を操作して、走ったり、食べたり、寝たりと積極的に行動することができるので、似ていても、やはり「アクア」とはまったく違った楽しさが味わえる。この感覚は、実際にプレイして確かめてほしい。

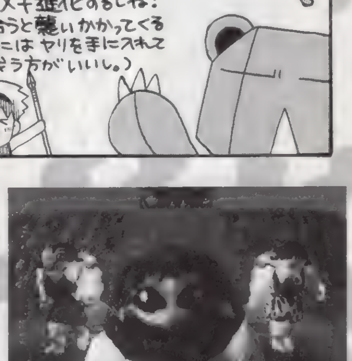


▲やっぱり、ダッシュしている時に、いきなりスライディングしながら寝るのが一番笑える。



夢をつかみとるのダス ウホウホ その2

●リンゴと万有引力の法則の関係？
大陸のあちこちを走り回っていると、ときどきリンゴを見つけることがあるよね。食べ物だと思って手に取ってみると、何と岩や木と同じように投げるものだということに気がつくと思うけど、どうしてリンゴが投げるものなのか、不思議に思わなかったかな？　あれにはちゃんとした理由があるのだ。実はかの有名なニュートンが万有引力の法則を発見したのが、リンゴが木から落ちるのを見たという話から、やっぱりリンゴは投げるものにしようということになったそうである。ゲームの内容とはまったく関係ないことだが、アートディンクさんのこだわりが感じられる。そういったこだわりは、ゲームの中のあちこちで見ることができるぞ。たとえば、この「太陽のしっぽ」の世界のマップは、見ようによっては人の形のようになっていて、それぞれ体の対応する部分にはその石像が配置されているのだ。ちなみに集落は左胸の部分にあたる。(と、いうことは集落の中央にある牙の塔が建つ土台はチクビなのだろうか？)　まだまだ他にもこだわりはあるぞ。ぐるぐる渦を巻いている青い食べ物をたくさん並べて川を表現していたり、仲間として登場する原始人100人の顔が1人1人ぜんぶ違っていたり……また、面白いものでは最初の選べるキャラがなぜ3人なのかということ。つい何か深い意味があるのかと考えてしまうが、実はＳＴＧやＡＣＴで自機が普通3機なので、「じゃあ3人にしよう」と決まったそうである(笑)。どれもプレイしているだけでは気がつかないものばかりだが、このアートディンクさんの「味のあるこだわり」が、「太陽のしっぽ」を作り上げたのだろう。



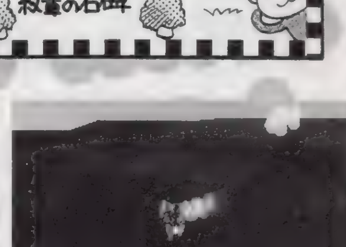
▲原始人の顔は1人1人違う。中にはとても人間に見えない奴や、銀◯鉄◯の車掌さんみたいな原始人もいる。



夢をつかみとるのダス ウホウホ その3

●ちょっと便利な石碑の話

触れると特殊な能力が身につく５種類の石碑。詳しい内容については111頁で説明しているので、ここではその使い方をちょっと説明しよう。まずゲームの序盤で大切なのは仲間を増やすこと。そうすれば使えるキャラも増えるし、カルチャーレベルも自然に上がる、さらに、武器も手にはいるからだ。そこで最初は繁殖能力の上がる紋章をつけよう。後はまめに肉を集落に持って帰れば、どんどん仲間が増えていくぞ。そうしている間に、ときどきカルチャーレベルが上がりやすくなる紋章をつけ、カルチャーレベルが上がるかどうか試してみよう。うまくいけば３、４レベルは一気にアップするぞ。ただし、この紋章はいつもつけている必要はないので、すぐに繁殖能力が上がる紋章につけ変えるのがオススメ。そして仲間の原始人も増えて、カルチャーレベルも上がり、いい武器が手に入ったら、いよいよ世界を旅してまわってみよう。ただ、世界各地にある大陸は海で隔てられているので、遠浅の海ならともかく、深い海だと窒息死してしまうので注意！　しかし、泳ぐことができる紋章をつけていれば、飢え死にしないかぎりはどこまでも泳ぎ続けることができる（ただし陸に上がるとすぐ寝てしまうけど）ので、旅をするときには必ずつけておくべき紋章と言ってもいいだろう。残りの２つの紋章は実はあまり使い道がない。ダッシュ中、直角に曲がれる紋章はなくても困らないし、スピンジャンプができる紋章は、攻撃判定があっても鳥ぐらいにしか役に立たないからだ。まあ、見ていて楽しいのは確かなので、お遊びでつけてみてもいいかも……。



▲あまり役には立たないが、ダッシュ中に直角に曲がれるようになる紋章は１度はつけて走ってみよう。楽しいぞ。

太陽のしっぽ　はじめて物語



夢をつかみとるのダス ウホウホ その4

●エンディングを目指したい人へ

前のコラムでも書いたが、基本的に「太陽のしっぽ」は無理にエンディングを目指すゲームではなく、それまでの過程……原始人の生活を楽しむゲームなのだ。だが中には「俺はどうしてもエンディングを見たいんだ!」という頑固な(?)人もいるだろうから、エンディングに関する話をちょっとしておこう。まずエンディングの種類だが、大別すると3つのパターンに分かれていて(どんなパターンかは自分で調べてみよう)、それぞれのパターンに3つのエンディングが用意されている。つまり3パターン×3種類で、合計9つのエンディングが用意されているぞ。次にエンディングの変化する条件について教えよう。それは、「原始人をどうやって育ててきたのか?」が関係してくる。つまり、原始人の能力によって変わってくるのだ。もっと簡単に言えば、どんな食べ物をどれだけ食べたのかということ。もちろん、条件はそれだけでなく、5種類ある石碑のどの紋章をつけているのか? 仲間の原始人は何人いるのか? といったものもある。これらの条件が絡み合って、エンディングが決定してるので、いろいろと育て方を変えて試してみよう。ただし、9つのエンディングの中には、最もいいエンディング……いわゆるベストエンディングというものは存在しないぞ。なぜなら、どうやって原始人を育てるのが正しいのか? という答はないからである。プレイヤーが自由気ままに原始生活を楽しんだ結果が、エンディングとして反映されるだけなのだ。だから、プレイヤー自身が到達したそのエンディングこそが、キミにとってのベストエンディングになるワケ。

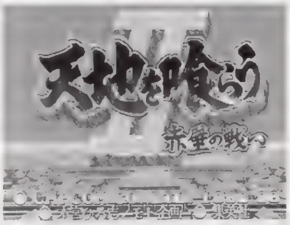

▲エンディングはビックリするような結末のものから、笑えるものまでバラエティに富んでいる。

ウラワザデータベース

またもや1カ月ぶりのご無沙汰でした。情報量で他を圧倒するウラワザデータベース、今月はさらに1P増量してお届けなのです。新作で遊んでいる人も、昔買ったソフトに再挑戦している人も、これだけあればもう安心！

LV50 天地を喰らうII

●スペシャルモード



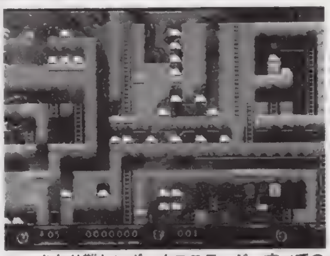
◀タイトル画面が青い炎になれば成功。いつもとは違ったゲームが楽しめる。

タイトル画面でR1、△、L1、□、×、◎、R1と入力。タイトルバックの炎が青色に変われば成功で、ノーマルモードでは不可能だった連携技が出せるスペシャルモードに入れる。このモードでは、ジャンプ中✚下+攻撃でたたきつけ攻撃が出せたり、掴み投げまたは通常技の直後、ダッシュ中に必殺技を出せたりできるぞ。また、張飛は0.27秒以内に素早く✚上、下、左、右+攻撃で連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚下、上、下、上+攻撃でそれぞれ特殊な必殺技が出せようになるのだ。

LV50 ロードランナーレジェンドリターンズ

●ボーナスステージ

まずはコンストラクションモードで、適当に面を作り、その面の名前を「SPECIAL！」にして登録する。そして一度タイトル画面に戻り、カーソルを「1P　PLAY」に合わせてL2を押しながら⊗を押そう。すると、ボーナスステージで遊べるようになるのだ。このボーナスステージの難易度はかなり高いので、初心者には厳しいかも。腕に覚えのある人なら一度挑戦してみよう。

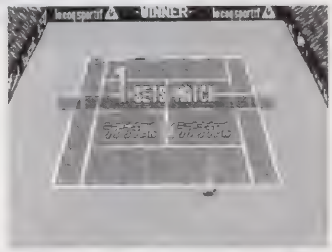


▲いきなり難しいボーナスステージ。すべての面をクリアした人に送る挑戦状だ。果たしてこれをクリアできるかな。

LV50 ハイパーファイナルマッチテニス

●隠しキャラを使う

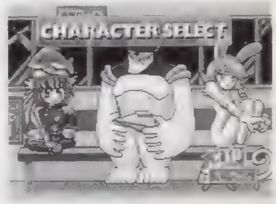
エキシビジョンモードのキャラ選択画面で、L1+R2+△+□を同時に押す。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルでプレイすることができるぞ。また、同じくエキシビジョンモードのキャラ選択画面で、L1、L2、△、□、R2、L2、□、△の順にコマンド入力をすると、キャラが男性ならタイツ姿、女性ならガイコツ姿になってしまうのだ。どのキャラも、非常に高い実力を持っているぞ。



▲見かけはかなり変なヤツだけど、その実力はかなり高い。ギャラリー受けもするからぜひ使ってみよう！

LV50 宇宙豪傑伝 爆裂商人

●隠しキャラ



タイトル画面でⓢを押しながらR1を9回、⊗を2回、ⓢと入力。成功すれば音が鳴り、「ハニーちゃん」という新しいキャラを選択できるようになる。

LV20 メルティランサー

●ギャラリーモード



エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出る。ここでセーブすると、オプションにグラフィックが見れるギャラリーモードが追加される。

ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階　電撃PS「ウラワザ」係
FAX：03-5281-5232

- ◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv80　：　8,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv50　：　6,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv20　：　4,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv 0　：　2,000円分のおもちゃ券

すべり込みセーフ！ウラワザ超速報！

パズルボブル2

●コマンド4つ（LV80）

タイトルデモでR1、✚上、L2、下。これで「ひとりでパズル」では裏面のプレイ、「ふたりで対戦」では敵キャラの使用が可能。「ひとりでパズル」で敵を使う場合は、キャラ選択画面で✚左、左、上、下、L1+L2+R1+R2でOK。また、オプションモードで✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力し、クレジットの設定をすると、カウントダウンが始まる。時間内に押したボタンの数だけクレジット増加。ただし、押しすぎると1に戻る。

あすか120%

●無限コンボ（LV20）

可利奈、キャシイ、清子、環で、まずは地上でのチェーンコンボの最後を立ち強攻撃にし、敵を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、浮かされた方は適当な打撃攻撃を空中にいる間に出す。これで、先ほどのチェーンコンボのヒット数が残り、次に攻撃を入れるとさらに追加されていくのだ。ここで同じことを繰り返せば、無限にコンボ数が増えていくぞ。ただし、相手の協力が必要なので、1Pモードでは使えないのだ。

今月の採用者：レベル80（1名）／東京都　伊東智久くん。レベル50（4名）／鹿児島県　神崎操くん、長野県　レベルマックスくん、東京都　吉備芳野くん、鳥取県　佐久間俊雄くん。レベル20（2名）／宮城県　稲葉雅章くん、埼玉県　GONすけくん。

ウラワザデータベース

Ver.2.7

というわけで、過去のソフトのウラワザが、ぜ～んぶわかるスグレものデータベース、またまた開始です。今月は１ページ増え、ちょっとゆとりができたのです。でも、来月いきなり一杯になりそうだ。はてさて、いったいどうなることやら。

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード／アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木の実／自分の家に21回入る。④石×５／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り／ラマダのフリーバトルをクリアした後、④と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」を巡るミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店に行く。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック（内３枚は２画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド３選

：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること)。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１つだけ増える。あとは、これと同じことを何度も何度も繰り返せばOK。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■ウィザーズハーモニー

●カーソルが大きくなる

：ゲーム中、スケジューラー画面で、何も入力しないでしばらく待っている。すると、カーソルの弥次郎がだんだん大きくなっていき、回転しながら移動を始める。

●カラオケモード

：ゲームをたち上げるとき、㋝を押しっぱなしにしておく。すると、オープニングのヴォーカルがなくなり、カラオケモードになる。ちなみにこのとき、歌詞も表示される。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■宇宙生物フロポン君Ｐ！

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを２本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード／自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード／イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード／イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ね回るロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ね回るロードで㋜×10＋R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎＋△、◎＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋△＋㋜。



▶ほとんどのウラワザに関わってくる、ＣＤが跳ね回るロード画面。この画面が出ている間に素早くコマンド入力するのだ。

■AI将棋

●コマ表示切り替え

：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を１文字に変更できる。

●絶対勝つ

：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ換える。

■A.IV.EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない)、株式売買のコマンドを呼び出す。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。すると、値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

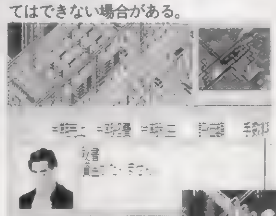
：車窓モードのときに、㋝×11。すると、１コンのL、Rの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を延ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

●新幹線がバグる

：まずは新幹線かリニアを開通させる(どちらでもＯＫ)。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。



◀資金増殖のワザでは、「資金が足りません」のメッセージが出たら、１つ前の画面まで戻る。その後もう一度キャンセルするとダメ。



▶コマンド画面が出ている間（時間が止まっている間）に株式売買のコマンドに入る。するとこの通り。株価がすべてマイナスになっている。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ１「35314DF」ステージ２「FBE723F」ステージ３「8759AB3」ステージ４「9A969C0」ステージ５「1FEBD7B」

●最強装備

：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを４つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを５つ取る。キャノン、レーザーの順に取れば、最強装備。

■オフワールドインターセプターエクストリーム

●お金持ちコマンド

：オプション画面で□、△、◎、□、△、◎と６回入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを始める。これで、最初から所持金が最高額になっている。

■海底大戦争

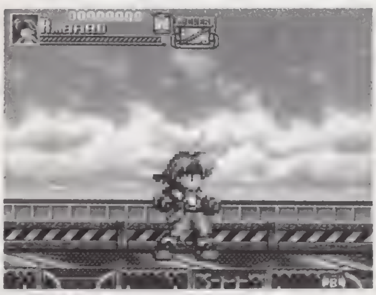
●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上+㋝を同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばOK。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、(△)+R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、(△)+L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき(△)+㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■カルネージハート

●機体[illegible]
：機体設計室でハードウェアを選び、R1と✚キーのどれかを同時に押し続ける。すると、押した方向に機体が回転。また、同じ画面でⓧ+✚上を押し続けると機体が縮小され、さらにⓧ+✚下を押し続けると機体が拡大される。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。英字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Pで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトルメニューで「カスタマイズ」にカーソルを合わせ、2コンの㋝+㋜を同時に押すと、効果音やヴォイスのテストをすることができる。



◀これはキャラが巨大化するシークレットナンバーだ。すごいけどマイキャラが大きすぎてゲームにならない。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト
：オープニングデモ中、✚左+㋝+R1+L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。この面セレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっているので安心。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで入り口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、納得のいくまで徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒して行けば、楽にゲームを進められる。

■キリークザブラッドII

●HP、SP回復
：まずはあらかじめ2P側にもパッドを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の㋜を押すとHPとSPがマックスまで回復する。
●カートリッジ大量入手
：ミッション6に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

■キングスフィールドII

●最強の剣
：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある）。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。
●魔法剣
：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、(△)と押してさらに(□)を押す。すると、剣から魔法が発射される。
●NPCを倒す
：ゲームに登場するＮＰＣを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなＮＰＣでもいつかは死んでしまう。しかも、ＮＰＣによっては、殺せばアイテムを入手できてしまう場合もある。

■ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、◎+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。
●面セレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜／アーケードモード(ノーマル)、L2+✚左上+㋜／アーケードモード(変態)、L2+✚右下+㋜／ＰＳモード（ノーマル）L2+✚左下+㋜／ＰＳモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）でもコマンドが違うので注意。
●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■くるりんPA！

●パロパル国王を使う
：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。
●いきなりエンディング
：最初のロード中、1コンと2コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面がまっ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、(△)、(□)、ⓧのどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。
●COMに簡単に勝つ
：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割当を、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータ側は操作ができなくなる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、◎、右、(□)、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。
●アニメモード
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のおまけアニメーションだけを見ることができる。



◀これはエンディングの後で流れるおまけのアニメーション。フルサイズでとてもきれい。おまけにするのはもったいない！

■クラシックロード

●所持金増殖
：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで、1番下の馬を調べて(△)+(□)を同時に押す。成功すれば、資金が10億円に増殖している。

■グランドストローク

●視点変更
：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。
●リプレイ中に視点変更
：リプレイ中にL2を押すと、リプレイの視点を変更できる。

■GEX

●残機無限
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、◎、(△)、下、右、(□)、下。
●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながらⓧ、(□)、✚下、下、上、下、右。
●スピードアップ
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。

■幻想水滸伝

●賭事で必ず当たる
：まずはロックランドにいるマルコに合い、話しかけて賭をする。始まったら取りあえず真ん中に賭け、これが当たったら一度やめる。そして、もう一度話しかけ、再び真ん中にかける。これで永遠に当たり続ける。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。2P側で遊ぶ場合は、2コンで入力すること。

■極上パロディウスだ！

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。
●面セレクト
：タイトル画面で、(□)×5、(△)×7、◎×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればOK。
●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、(△)、(△)、ⓧ、ⓧ、◎、(□)、◎、(□)、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。
●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×5、(□)×7、(△)×3と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、(△)×5、◎×7、ⓧ×3と入力。すると、難易度の高い2周目からのプレイが可能になる。
●隠しステージ
：「パロディウスだ！」モードで、ステージ2に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、2番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を1匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げ回りながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。
●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「SONG1～3」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利メニュー
：ゲーム中ポーズをかけて、(△)+ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。
●面セレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながら(□)+◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイドワインダー

●新視点

：作戦画面が表示されたあと、L1＋L2＋R1＋R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋△＋○を押しっぱなし。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択

：ミッション選択画面で、✚上、下、下、左、右、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖

：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う

：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり行く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が3人とも全員トメという、隠し部屋に入って対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■サラブレッドブリーダーⅡ プラス

●いきなりお金持ち

：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。

調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。

専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ

：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

■三国志Ⅳ

●いきなり強い君主

：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスが貰える。後で名前だけ変えることも可能。

■サンダーストーム＆ロードブラスター

●ラウンドセレクト

：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋□＋○＋✚左を押しながら1コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋△＋○＋✚左を押しながら1コンの㋜と入力すればOK。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2と、1コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら1コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでも使うことができる。

●エクセレントゲーム

：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1＋R2＋□＋○と、1コンの□＋○を同時に押しながら1コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、2コンのR1＋R2＋△＋○と、1コンの△＋○を同時に押しながら1コンの㋜でOK。

●メーターぐるぐる

：「ロードブラスター」のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がMAXを振り切る。

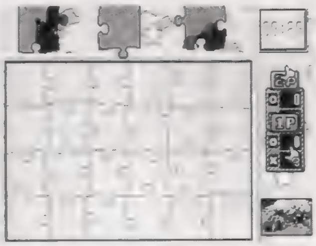
●音速を超える

：「ロードブラスター」のPSモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。ただし、本当に速くなっているわけではない。

■ジグソーワールド

●ミニネタ

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、1Pと2Pのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。



◀すごいウラワザはないけど、ちょっと楽しい（気分転換になる）ワザの数々。ゲームの性質上プレイが長くなるのでうれしい配慮だよね。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。対COM戦ならどのモードでも有効。

●選手のデータを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。

■ジャンピングフラッシュ！

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚左を押すと、アルタイルを選択することができる。

■進め！対戦ぱずるだま

●ボスを使う

：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合：✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。

市場を使う場合：✚下、下、上、上、右、左、右、左、○、×。

奥方を使う場合：○、×、✚右、左、右、左、下、下、上、上。

服田裏を使う場合：㋜を押し、1秒以内に×を10回以上連打。



◀ボスキャラを使っての対戦プレイが可能だ。ボスはどのキャラも異常な強さを誇っている。でも、残念ながら1Pモードでは使えないのだ。

■スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、×、×、×と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ

：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ2P側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでお勧め。

■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」に合わせ、L2を押しながら以下のコマンドを入力。

ベガ（1P）：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△（または○×）

　　（2P）：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△（または○×）

豪鬼（1P）：✚左、左、左、下、下、下＋□△（または○×）

　　（2P）：✚右、右、右、下、下、下＋□△（または○×）

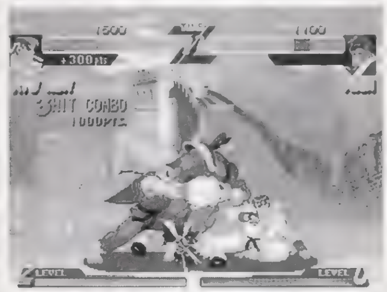
ダン　　：△、□、×、○、△（または△、○、×、□、△）

●ドラマティクバトル

：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加。リュウ＆ケン対ベガの2対1モードで戦える。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、□＋△、□＋×、×＋○、△＋○のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。



◀アーケードでも使えて話題になったドラマティックバトルモード。バックの音楽がアーケードとは違うのが残念。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

■スナッチャー

●スペシャルメニュー

：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングシーンを見ることもできる。

●エンディングをもう一度

：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整

：ゲーム中いつでもいいので、△＋×＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋×＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用

：ゲーム中、□＋△＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

■ゼロディバイド

●色変更

：1度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う
：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、(コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。
●隠しゲーム
：２コンのⓢとⓢを押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋Ⓐで無敵。また、コンフィグ画面のＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧにカーソルを合わせ✚↖＋Ⓐを押しながら◎で面セレ。
●ＮＥＣＯ登場：
：総プレイ時間が24時間を越えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定すると、イクストルがＮＥＣＯに。
●ＮＥＣＯを使う：
：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。
●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋ⓢを押しながらⓢでオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。③ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと、２Ｐ対戦でステージを選べる。

■第4次スーパーロボット大戦S

●特殊誕生日
：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚えていく。覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横の数字は、覚えるレベル。
１月29日Ｂ型：加１、根３、熱９、て16、閃20、奇39。
２月９日Ａ型：探１、加８、撹13、隠18、再28、奇39。
３月13日Ｂ型：加１、威５、熱20、自30、気40、奇45。
４月11日Ｏ型：加１、閃５、幸10、気20、熱20、奇35。
４月29日Ａ型：自１、加５、必40、気42、魂45、覚48。
６月25日AB型：気１、熱５、集５、足16、魂30、覚45。
８月12日Ａ型：幸１、気１、覚20、撹30、魂50、奇45。
９月２日Ｏ型：補25、信25、閃25、隠25、撹25、奇25。
11月11日Ｂ型：熱１、閃１、加４、幸10、自12、奇25。
11月16日AB型：足１、熱３、閃５、幸８、気17、魂37。
12月24日Ｂ型：集１、加２、閃４、て８、鉄10、魂27
＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、撹＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中
●マサキ簡単レベルアップ
：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したとき彼のレベルが＋５されている。これは何度でも繰り返せるので、同じことを繰り返していればレベル99にすることも可能。

■チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ
：タイトル画面で✚上、右、下、左、◎、◎、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。また、同じくタイトル画面で□、□、◎、◎、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもＯＫ。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面でⓢ、R2、L1、✚下の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後ⓢを押せば、選んだステージから開始できる。
●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中ⓢでポーズをかけ、次にⓢを10秒以上押し続ける（ポーズは解除される)。さらにもう１回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集
：①玉が遅くなる／１コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎。すると、落下するまで玉の色がわからなくなる。
●その他ウラワザ
：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったらⓢを押す。②隠しエンディング／難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

■デストラクションダービー

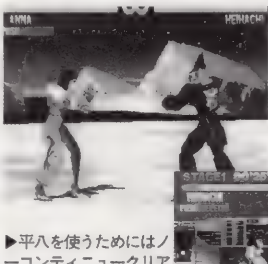
●無敵
：ネームエントリーの画面で、「！ＤＡＭＡＧＥ！」と入力する（最初と最後の「！」を忘れないように)。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。ただし、「ＴＨＥ　ＢＯＷＬ」などでは、自分の車がまったくダメージを受けないため、記録を残せない場合もある。

■出たなツインビーヤッホー！

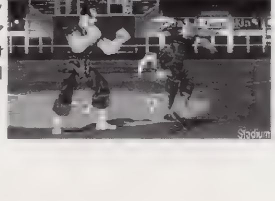
●ステージセレクト
：「出たな！　ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下で、ステージを変更することが可能になる。
●面を飛ばす
：「ツインビーヤッホー」モードで、まずは普通にゲームを進めて、がんばってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい)。この状態になったらⓢを押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、□、□、Ⓐ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓐと入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。
●継続プレイ
：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モード。まずは、この「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードでゲームを開始する。そして、ステージ３にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ４が始まり、最終的に６まで遊べてしまう。ちなみに、１つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。
●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、Ⓐを押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にⓢを押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。
●簡単デュアルファイター
：２Ｐ側のコントローラーで✚上＋Ⓧ＋Ⓐ＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。
●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓢを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。
●簡単メニュー
：メインメニューでL1＋R1を同時に押しながら１Ｐモードを選ぶ。すると、キャラ名のみの簡易セレクト画面になる。



◀中ボス使用のウラワザはただクリアするだけとはいえ、全部で８回クリアしないと全員揃わない。でもコンティニューＯＫだから割と楽。



▶平八を使うためにはノーコンティニュークリアが必要。ちょっと辛いけど、頑張ってクリアを目指そう。「１」での平八は強いぞ！

■鉄道王'96

●途中で止める
：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋ⓢを同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで◎を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

■でろーんでろでろ

●ミニネタ集
：「朝まで生でろ」を２Ｐ側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが押している間だけ遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。
●サウンドテスト
：タイトル画面でL1×８、✚上×８、L2×４と入力。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー)／L1、L1、L2、R2、R2、R1、Ⓐ、✚下、Ⓧ、上、ⓢと押し、天山にカーソルを合わせてⓢ。②タイガー服部（レフェリー)／✚上、下、左、右、Ⓐ、Ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、ⓢと入力し、金本にカーソルを合わせてⓢ。③グレート・ムタ／◎、✚右、Ⓐ、上、□、左、Ⓧ、下、Ⓧ、下、□、左、Ⓐ、上、◎、右、ⓢと入力し、武藤にカーソルを合わせてⓢ。④パワー・ウォリアー／□、Ⓧ、□、Ⓧ、◎、Ⓐ、◎、Ⓐ、✚上、下、左、右、ⓢと入力し、佐々木にカーソルを合わせてⓢ。
●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくる時１コンで✚↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくる時に２コンで素早く✚→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。
●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。
●簡単秘伝必殺技２
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で✚↘＋Ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中ⓢを押しながらL1＋L2＋R1＋R2。
●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋Ⓐ＋□＋Ⓧを押しながらⓢを押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンのⓢを押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。
●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるようになる。

▶ボスキャラ使用コマンドでボスを使おう。ガイアもショウも、非常に強いので１Ｐモードが楽にクリアできるぞ。でもあまり対戦で使ってると嫌われるぞ！



■闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス2人が登場する。

●隠しキャラを使う

：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、2コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの2人が登場する。

●「？」で自由に選択

：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると、「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」

：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中LRボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作

：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にLRボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り

：ポーズ中、1コンの◎＋ⓧ＋△＋□を同時に押しながら㋝。ポーズの表示が消えたら2コンの㋝。

●マウスで操作

：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。



◀「2」では、ボス2人、隠しキャラ2人の合計4人のキャラが増える。全員を使えるようにすれば、対戦モードがさらに楽しくなるぞ！

■闘牌伝アカギ

●ムービーモード

：タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上を押しながら㋜を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド

：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、◎、□、△、□、L1、L1＋R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト

：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■土器王紀

●ムービーテスト

：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれあっているおまけムービーも見ることができる。

■ドラゴンボールZ

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、L1、右、R1と入力。成功すると全27人から選択可能。また、このコマンドを入れておくと、オープニングムービーも変更される。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める

：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値の4倍に誕生日の数値を足した数を、11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加

：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

●Q＆Aコーナー

：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Q＆Aコーナー」に入れる。

●電話をかける

：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を◎、ⓧ、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。

●いきなりパワーアップ

：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。

●カラオケの曲を選べる

：1人の女のコと3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージの時に✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード

：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンのⓧを押すと、デートの記録が見られるアルバムモードになる。

●戦闘で…

：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、ⓧと押すとHPが1になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、HPが5730になる。

●スピードアップ

：ゲーム中、2コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。

●詩織のセリフが変化

：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが…」までしか言わないが、あらかじめ2P側にマウスを差しておくと、「…好きです」と続けてくれる。

●能力値573

：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。

●みんな仲良し

：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。

●隠しゲーム

：①「ツインビータイムアタック」／2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

●スタッフの名前を登録

：名前入力画面で、㋝を押しながらL、Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。

●マスコットを動かす

：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。

●ラジオを聞く

：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。

●すぐに電話が繋がる

：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間にⓧを押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。

■ナイトストライカー

●3大コマンド

：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、ⓧのどれか1つ＋㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋㋜の場合／背景が2倍の速度でスクロール。□＋㋜の場合／面セレクト。ⓧ＋㋜の場合／スコアアタックモードに入ることができる。

■ナイトヘッド

●デバッグモード

：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。

●タイトル画面変更

：“写真館”でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

■忍空

●キャラコレでキャラ追加

：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置合わせてL1＋L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1＋R2を押しながらなら決定すると、ヒロユキが見れる。

■パーフェクトゴルフ

●時間設定

：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、□を押しながらⓧを押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。

●色変更

：ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときにⓧを押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押す。

●キャラが金属人間になる

：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R.Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作

：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動

：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。

●簡単クリア

：タイトル画面で△＋□＋ⓧを押しながら「NEW GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝＋㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝＋㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■ハイパーフォーメーションサッカー

●隠しチーム

：モードセレクト画面で、L1＋R1＋✚右＋□を同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。

●コンディション100％

：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、右、左、右と入力する。すると、コンディションが100％になる。

●ドリブルが速くなる

：自チームの選手がボールキープしているとき、L2＋R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。

●カードが消える

：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。



◀今やこのシリーズには欠かせない隠しチーム。期待に応えてPS版でも登場。

■パチ夫くん

●デバッグモード

：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、ⓧ、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。
●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、ⓧ、△、✚右、右、左と入力。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1＋L2を押しながら□、□、△、ⓧ、□、✚右、右、ⓧと入力。するといきなりエンディングを見ることができる。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、普通では各1つしか入手できないリング類の増殖も可能。
●墓地で守りのリング
：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。
●パラメータを変える
：パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。
●サウンドテスト
：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「FIN」と表示されたら、△を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■Vテニス

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr.トンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1＋R2＋✚上＋□を押しながら決定すると、Ms.トンキンという隠しキャラを使って遊べる。どちらのキャラも、とても高い実力を持っている。
●使用禁止の名前
：エディットキャラを作成するとき、名前にHな言葉を入力すると、名前が消えてしまう。

■プライムゴールEX

●旗を早く動かす
：チーム選択画面で、適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも早く旗がなびくようになる。ただし、風力が強くなるからといっても、特に試合には影響しない。
●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ちあげる。そしてタイトル画面になったら、2コンの◎を押しながら、上を9回、左を2回、下を9回と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。

■ブルーシカゴブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ホーンドアウル

●クリアのおまけ
：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK）。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

■ボクサーズロード

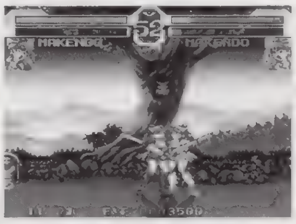
●ショートカット
：カレンダー画面のとき△で「スパーリング」、□で「休息日」、ⓧでとり消しが行える。また、L（またはR）で、1カ月単位の移動が可能。
●試合中の隠し機能
：試合中にいつでもいいので㋝を押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

■ポリスノーツ

●UFO出現
：まずは射撃トレーナーの画面で、コンバットモードを選択する（レベルは何でもOK）。順番に出てくるターゲットを10発命中させ、次に出てくる2つの動かない射的のどちらかに4発撃ち込む。すると画面にUFOが飛んでくる。UFOを出現させると、その後のメッセージも変化する。

■負けるな！魔剣道2

●魔剣道1号を使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道1号と剣野舞を使って遊ぶことができる。
●マケンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、ⓧの順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。
●マネンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、□の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で戦うことに。
●簡単魔奥義
：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。



◀前作の主人公、剣野舞ちゃん登場。武器を持っているのでリーチが長く、とても使いやすいのだ。声を当てているのは三石琴乃さん。

■メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!

●シーンセレクト
：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、ⓧ、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

■メタルジャケット

●小説を読む
：タイトル画面でL1＋R2＋△＋ⓢを同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り換え、ⓧでキャンセル。物語は全4話で構成され、内容はシビア。最後にはスタッフからのメッセージも読める。
●色を変える
：ゲームを立ち上げてから、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左＋◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

■燃えろ!!プロ野球'95

●球場の回転を止める
：球場の選択画面になったら、2P側の㋝を押す。すると、回転している球場を止めることができる。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常通りも素早いスタートを切ることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓧを押す。

■リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖
：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、「RR」の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「RRR」の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●旗を動かす
：「RR」で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。「RRR」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。
●フラッグ半透明
：「RR」のタイトル画面でL1＋R1を押しながらⓢを押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「RRR」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。「RRR」の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ換えておくこと。
●コースを動かす
：「RRR」で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。
●プリティレーサー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、1発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●バックミラー
：「RRR」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。
●サーチレーザー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋㋝＋✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことも。
＊文中、特に明記のない場合は、「RR（リッジレーサー）」、「RRR（リッジレーサーレボリューション）」のどちらでも使用可能です。

■リバーシオン

●クイックリセット
：ゲーム中いつでもいいので、㋝を押しながらⓢを押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

■ROBOPIT

●特殊な名前
：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾3ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。7F8＝敵へのダメージが大きくなる。29B＝敵へのダメージが小さくなる。DH5＝全熟練度が100%になる。5CY＝すべての腕パーツが最初から揃っている。
●ステージセレクト
：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わればOK。

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

ゲーム雑誌でいちばん読みごたえがあるコーナー。それがこの電撃コラムスなのです！　今回も業界の偉人たちが熱く燃えて書きまくる！　ヤケドしないようにね。

猫有馬・イラストを描きましょう

NEKOARIMA



イラスト／猫有馬

パッとみだけで終わらない

最終回・ゲームの話

最終回はゲームの話です。やっと（笑）。初めてプレイしたのは『ＤＱⅣ』ですね。友だちに勧められて、ＦＣ本体も一緒に買いました。で、しばらくずっぽりハマっちゃって、ＳＦＣも買い『ＦＦⅣ』とかやったりして。友だちに借りてやるのが基本でしたね。しばらくＲＰＧ、ＳＬＧ（『シャイニングフォース』（ＭＤ）『ファイアーエムブレム』（ＦＣ））といった思考型のゲームばっかりやってました。反射神経がいまいちなんで、『マリオ』とかバッチリ×だったんですよ。

あ、反射神経が……でも、格闘ゲームは好きです。スカッとするのが良くて。ガンガンプレイするんですけど、強くなってなくて…頭で考えないでワーってやっちゃうのがイカンですね。キャンセルとかコンボとか全く×。でも、最近ですね、やっとコンボっぽいモノが入るようになってきたんですよ（笑）。っぽいものってところがミソですけど。

最近は時間制限なしの謎解き型ゲームが好きです。そう、『バイオハザード』のような。一時期あんなに熱かったＲＰＧ系は最近飽食気味で、あんまりプレイしてません。

あ、えっと、ゲーム雑誌とはあまり関係ないことを書いてきましたが、私のコラムは今回で終わりです。絵もゲームもがんばっていくつもりなんで、今後とも、なにとぞよろしくお願いします。

PROFILE

猫有馬先生のコラムは今回で終了です。今後とも本誌扉イラストなどで大活躍の予定！応援よろしくね。

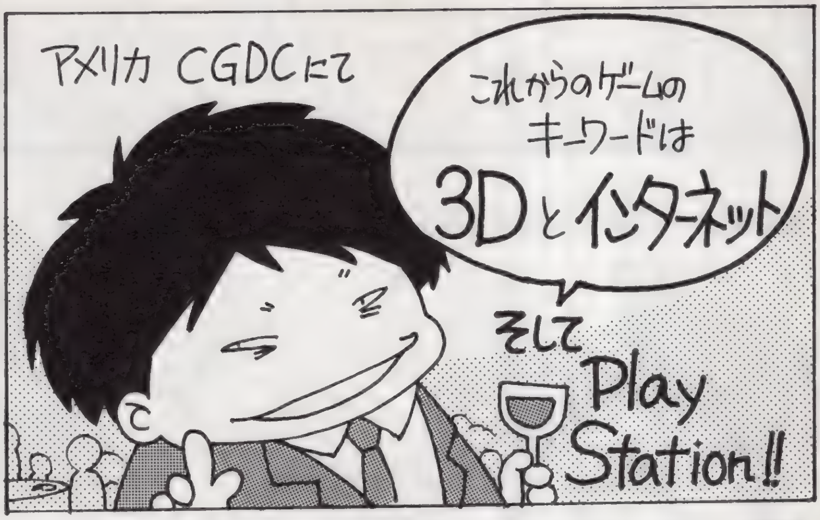
COLUMNS OF DENGEKI

MASAHIRO IWASAKI

プログラマー・いわさきまさひろの男が熱い！

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

インターネットとPS

インターネットとＰＳの関係まで話が来たところで、先月は終わったんで、その続きを書こうと思うのだけれど、その前に少しだけ先月の話に補足しておこう。

インターネットが爆発的な普及をするきっかけになったのが「ＷＷＷ」（ワールド・ワイド・ウェブ）だと書いたけど、この「ＷＷＷ」が開発されたのはＣＥＲＮっていうヨーロッパの物理学研究所の「広域データベースプロジェクト」によって作られたものだった。

そして、本当に爆発的にインターネットが普及するきっかけになったのが「モザイク」というソフトだった。これは今、世界で１番使われている「ネットスケープナビゲータ」（インターネットユーザーの80％がこれを使っていると言われているソフト）の元になったもので、このモザイクが操作が面倒だった「ＷＷＷ」をお手軽にして、誰にでも使えるようにしたので、インターネットの普及が始まったというわけ。

さて、話はいよいよインターネットとＰＳに戻る。一見、ソフトを開発する人以外にはあまり大きな関係はなさそうなモノなんだけど、実はこれが大きな関係を持ってくる可能性があるのだ。

理由の１つが当然のことながら通信対戦。一昔前は通信のハードウエアコストはものすごく高くて、しかも通信速度が遅かった。そのうえ、パソコンと比較するとゲームマシンはあまりに非力だったので、通信で対戦するなんてとても考えられなかった（それでもやったメーカーはあるけれど、成功したとは言い難い）。

だけど、最近では状況が違う。まずハードは比較的安い価格（パソコンのモデムなら最高速のものでも３万円も出さずに買える）で供給されるようになったし、マシンパワーも、ＰＳなどに代表される新世代ゲームマシンは一昔前のパソコンよりもはるかにパワーがあるので、技術的には全く問題がないのは確かだ。

あとは通信のためのコスト（ＮＴＴの電話代は他国に比べるとぶっ飛びの高さ）などの周辺の問題が解決すれば、作ることは十分に可能なので、ぜひ実現してほしいところだ。

そしてもし実現したら、インターネットにいったん入れば、世界中のどことでも通信できるので、ＰＳを接続すれば、まさに世界の誰とでも対戦することができるようになるのだ。さらにインターネットのＷＷＷは画像の通信を行うための処理が「ＶＲＭＬ」とか「ＪＡＶＡ」って言語で設計されることが前提になっている（どちらもゲームを書くこともできる）。つまり通信で画像を表示する手段が標準化されているので、ＰＳだけでなく、他のパソコンとも通信対戦することすら可能。

これはすこぶる魅力的な話だよね。

そして、もう１つの理由が「ゲームを買う」ってこと。インターネットなら、流通を通すことなく、直接メーカーにソフトを注文することができたり、通信を通して「体験版」をダウンロードしてプレイしてみてから買うということや、プレイのムービーを見てから買うといったことができるようになる。

これは内容的には今のデモデモプレイステーションとあまり変わらないけれど、常に最新の情報が手に入るようになるし、今までみたいに内容もわからないまま買うなんてことは全くしなくていいようになるから、ゲームを買うのが遙かにお手軽になることが期待できるのだ。（さらにいえば、もしこれが実現したらソフトが安くなる可能性もある）

この「通信対戦」と「ゲームの販売」は、今の日本では、まるで夢物語で遠い未来の話に聞こえるけれど、実はそんなに夢じゃない……というより、少なくともアメリカでは現実のモノになりつつある。

というのも、３月の終りにアメリカで開催されたＣＧＤＣ（コンピュータゲーム開発者会議）では、インターネットを使って通信対戦型のマルチプレイヤーゲームを作る方法と、インターネットを使ったソフトの販売は３Ｄグラフィックスを扱うハードウエア・ＣＤを使ったインタラクティブドラマ・新世代ゲームマシンの３つと並ぶ中心的な話題の一つだった。そして、今までＣＧＤＣで中心的な話題となったものは、だいたい、そのあと１～２年すると、アメリカでのゲーム業界の主流になっている。

つまり、言い換えればインターネットを使ってのゲームのプレイや販売は、これからほんの１～２年のうちに、少なくともアメリカでは大きな流れになるだろうと、ゲームの開発者は考えているということなのだ。

とまあ、ＰＳとインターネット、遠いようで近い関係にあるし、今書いた通信対戦やソフトの購入は、近い将来に確実に実現すると僕は思っている。少なくとも、ソフトの購入や購入する前の事前プレイはほぼ確実ではなかろうか。ＰＳではできなくとも、ＰＳで動いている画面のムービーをパソコンで見る…なんてのは今だってできる。

けれど、たった一つすこぶる重要な問題がある。

それはインターネットは世界的な規模のネットワークなので、基本的には「文章の大半は英語で書かれているし、英語ができないとつらい」ということ。ありていにいえば、インターネットで遊ぼうと思えば、英語ができないと話にならないのだ。

インターネットで通信対戦がしたければ、英語を勉強しなさい…なーんてことになるかもしれないぞ。

近況

本文でも書いたけど、アメリカのCGDCに行ってきました。ものすごく刺激になる面白い会議でした。燃えた。

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

背筋ゾクゾク心臓ドキドキ

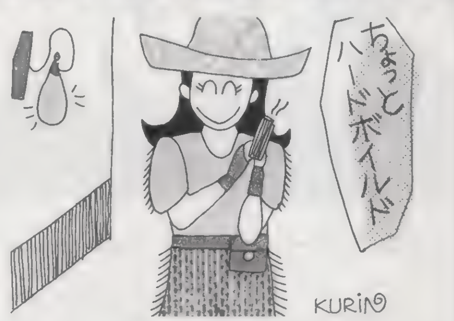
3月20日に行われた新宿厚生年金での「ときめき」イベントに来てくれた人はおよそ二千人。みんなの声援で自分たちの声も聞こえないほどでした。本当嬉しかったです。そして、モノスゴイ興奮状態の中でアッという間に終わっちゃったぁ…と言う感じでした。今回会えなかった人もまたどこかできっとね！私、よしきくりんは楽しみにしています。

はてさて今回のレポートは、背筋ゾクゾク物のホラーアドベンチャー「バイオハザード」。オープニングはモノクロで、映画「シンドラーのリスト」を思わせます。あれがもしカラーだったらちょっとリアルで見れないよね。字幕スーパーで英語の勉強もできそうだけどはっきり言ってこの手のゲームは、苦手なので少々気が重いんだな…これが。キャラは、初心者向きのジルを選択。ドアを開けるたびにドキドキ…だって突然何が襲って来るか分からないもんね。それに効果音も加わって恐怖をそそるし。例えば食堂の時計の音も心臓の鼓動のようで、これまたドキドキさせるぅ！それに、しぶといゾンビのウオォ〜ウオォ〜っていう叫び声みたいなのとかも。でもジルに関して言えば、〝逃げるが勝ち〟みたい。お陰様で逃げ足が早くなりましたわぁ（笑）。でも、恐怖の洋館の中に隠されている色々なアイテムを探すのはちょっと興味深いです。彫像の中から青い宝石が出て来たり、楽譜を見つけ出してピアノを弾くと隠し扉が開いたりと、怖くて気持ちの悪いゲームながらも「ＭＹＳＴ」のようにワクワクしちゃう部分もあるみたいですね。この「バイオハザード」けっこう怖そうだから夜中はプレイするのはやめておこう！　と心に固く決めていたのに…実はアイテム探しに夢中になり、すっかり夜中になってしまいました。おまけにナントその日の夜、とーってもコワァーイ夢を見ちゃったのよね。まったくぅ「バイオハザード」のせいだぞ！それに私、何が苦手って、蛇がスッゴイ苦手なんです。ゲームの中盤で出て来るらしいよね。うわぁあ〜、想像しただけで鳥肌がぁ…。でも幸いなことに（笑）今回はそこまで行かなかったのよね。良かったぁ!!　ホッと一息。

そして、私も大好きなゲームの１つで発売を心待ちにしていた『Jumping Flash! 2』。元気いっぱいユニークさ百倍で、色々書きまくりたいところですが…来月号でたっぷりレポートしますので是非楽しみにして下さいね！

さぁ、今年も花のゴールデンウィーク到来です。愛車で颯爽とドライブに行こうーっと！

イラスト／よしきくりん



PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なので、『RRR』のようなRCGならOK？

いつかキミも妖精を見る？

春眠暁を覚えずと言いますが、万年睡眠不足の人が多いゲームの開発では、このキセツは結構つらいです。朝に起きるというだけでタイヘンだし、日中仕事をしていても、特に昼食後などは眠くてたまんない。一般の人は、暗くて重たい上着をしまって、明るい服を着て心も軽く出かけるというのに、こちらは服を買いに行くヒマ（そんな時間あったらおれは寝る）もないので、去年と同じシャツを着て去年と同じ仕事、去年と同じく、「スケジュールが遅れてますね」と怒られる始末…。むー、話がだんだんグチになってきたなぁ。んで、今ぐらいの時期になると、業界で話題になるのがオバケの話。他の業界は知らないけど、ゲーム開発に幽霊や怪奇現象の話はとにかく多くて、某有名会社のお偉いさんに、「○○○の開発室って、出るらしいですね」とか聞くと、「その話はやめたまえ」と真面目にかえされて、心の底で「げー！　冗談でしょ？」といった経験もマジにあります。そんなことを、深夜に泊まりのメンバーで集まって話していると、突然「ピーッ！　」とＦＡＸが送られてきて、内容は、某有名ゲーム雑誌編集部から、今年も「ゲーム業界の怪談」特集をやりますから、新しいネタで、なんか恐い話ありませんか？　とか（笑）。

えーさて、ゲームの開発室には、先の幽霊などと同じく、妖精もよく姿を現すという話があります。開発のみんなが「どこかにいないかなぁ」と願うのが、よく童話などに出てくる「寝ている間に仕事をかたずけてくれる妖精」ですが、実際「いるよ」という話を聞くときには、たいがい少しズレていて、会社の終わる６時まであと３０分という時「今日はキリがいいからもう仕事はしたくないので、ファイルでも整理して時間をツブそうと思ったら、自分ではやった記憶がないのに、きちんとファイルが整理してセーブしてあった」とか。嬉しいような悲しいようなって感じの話ですね。それと、これは昔、東京の青山に開発があった会社によく出没した妖精の話。名前は「よしくん」といって、開発が末期になって、かなり追い込まれた頃、徹夜明けによく遭遇する妖精で、「もう２時間も同じ所を修正してるけど、これでいいのかなぁ？」とか悩んでいると、コンピュータの影から出てきて、「それでよし、寝てよし」とやさしくささやいてくれます。で、昼頃部長に起こされたとき「僕、よしくんに遭いました！」という話をするわけですな。うーむ、メルヒェンだ。

イラスト／おおのけい



PROFILE

最近、容姿思考共に危険度大幅アップのドット絵描き。うかつにファンタジィに接触しすぎたのが、こうなってしまった原因だろうか。

ドットの忍道

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

KAMAYAN

流通の鬼!かまやんが斬る

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

憧れのゲーム業界!?～ライター編～

先日、メインで使っていたモデム（パソコン通信用の機器）を、安さにつられて買った高速タイプに取り替えたのですが、どうもそれ以来通信環境にトラブルが多発しています。今回も原稿の締切の連絡がきちんと取れずに、電撃ＰＳ編集部の担当さんに迷惑をかけてしまいました（Ｈさん、ごめんね）。

もっとも、１つの電話回線にコードレス留守番電話・ＦＡＸ・モデム４台をタコ足配線にしているのが最大の原因なんでしょうけど（こういう使い方は電話会社さんでは認めていないので、良い子の皆さんはマネをしないで下さい）。通信環境の向上を図るべく、IS-DN（デジタル通信回線）の導入も考えているのですが、機器まで取り替える事によって発生する出費と、また一からすべてのセッティングをやり直さなければならない苦労を思うと、なかなか手が出せません。でも、この原稿をアップしたら（通信で送ったら)、もう一度環境のチェックをしておかないといけません。でないと出版業界はＧＷ（ゴールデンウィーク）進行という忙しい時期に入るので、また担当さんに迷惑をかけるようなことはできませんものね。

というワケで、今回からはゲーム関連の出版業界のお話をしましょう。ひとくちに出版関連のお仕事といっても、いろいろな職種がありますが、今回は「ライター」さんについてご紹介しましょう。ここでまずお断りしておきますが、この話は数多い出版業界のあちこちで聞いてきた話で、決して電撃関連の編集部の話ではありません。これを読んでみて「えっ、電撃の仕事もそんなにハードなの」と思われると、将来メディアワークスに人材が集まらなくなってしまいますし。まあ、似たような話も少しはあるかもしれませんけど…とにかく他社の話ということで進めさせていただきます。

「ライター」という職業にもいろいろなタイプがあります。出版社に所属して、サラリーマンの仕事として文章を書いている人。他に職業を持っていて、その専門分野について出版社から依頼されて書く人（私もここに入りますね)。フリーで、個人またはグループで出版社と契約して仕事をする人。本職は学生などで、アルバイトで働いている人などなど、いろいろなケースがあります。またライター予備軍として、「ゲーマー」さんたちがいます。このなかでサラリーマンライターや副業ライターは比較的（あくまでも「比較的」ですよ）楽なのですが、フリーやアルバイターでのライター稼業は、それはもうガテンな世界です。

ゲームが好きな人たちにとって「ゲームのライター」というのは憧れの職業だそうです。「好きなゲームをやりながら収入がある」というのが理由ですね。でも現実はそんなに甘くはありません。まず、仕事ですから自分が好きなタイプのゲームだけをプレイするというワケにはいきません。場合によっては苦手なジャンルのゲームもプレイしなくてはいけません。もちろんプロですから、記事として書けるだけの内容は把握しなければなりません。「いやあ、シューティングは苦手なんで２面までしか行けなかった」といっていたら記事は書けませんものね。反射神経が必要なものもきびしいですが、時間との勝負になるものはもっとキビしいのです。

「次号はこのＲＰＧで、中盤のＡ村までを攻略記事にしましょう」ということになったとします。ライターは入稿の締切までに実際にそこまでプレイできるようにレベルを上げ、ゲームを進めてマッピング（地図作り）をし、アイテムの配置やイベントなどを書き込んで下準備をしなくてはなりません。これを元に記事を書いていきます。たっぷり時間があればいいのでしょうが、月刊誌の場合この作業にあてられるのはせいぜい数日です。当然時間が足りませんので、まずは自分のフリーな時間を削る事になります。これが順調に進めばよいのですが、新作ソフトで開発版だったりしますとバグ（プログラムのミス）が出てゲームが止まったりデータが飛んだりします。そうなると更に時間が足りなくなって、睡眠時間を削ることになります。そうです、「編集部に泊まり込み」というヤツですね。

記事を書くだけでなく、画面写真の撮影をしたり、マップやチャートを書いたりと、することは沢山あります。ゲーム中で狙ったシーンの画面を撮影するのも結構大変なんですよ。当然ながら読者の皆さんが読んで、「さすが○○誌の記事だな」と感心してくれなくてはプロの作品とはいえません。

もちろん、メーカーさんから攻略資料を貰ったり、面セレクトや無敵コマンドといったお助けプログラムの付いた「広報用ソフト」を提供して貰える場合もあります。ただし、こういう楽な仕事は、なかなかフリーやアルバイターといったシモジモのライターには回ってきません。また、経費がかけられる立場の人は、前述の「ゲーマーさん」を雇って、プレイは任せて記事に徹するということも可能です。しかし、一般的に（くどいようですが、他社の話です）ゲーム雑誌のギャラは比較的安めなので、フリーのライターではとてもそんな経費はかけられません。なおかつ一誌の稼ぎだけでは食べていけなくて、何誌も掛け持ちで仕事をしている人は、入稿日のタイミングが悪いと何日も続けて徹夜という悲惨な状況になるのです。

■厳しい話になってきましたが、この程度ではまだまだ「序の口」です。次号ではもっとハードな話を用意しますので、乞うご期待！

PROFILE

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。業界のことなら何でも知ってる超～事情通のお方。

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷



まんが/岩瀬さとみ

やはり春だからドンと強力になりました! どうです、奥さんスゴイでしょう! って読者様の中には本当に奥さんもいるのでこういうギャグはうかつに使えません。←使っとる(ちょほ)。

奴隷の Doreinodo

PSの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、またはゲーム全般にお金を費やしてしまうヤ・バ・メな貴方にお贈りする、一打逆転な読者様ページです。参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて(描いて)、あて先明記でポストに入れれば、はいOK。どんなハガキでも大丈夫です。雑誌に自分のハガキが載るのって結構ジュラク(ドキドキ)よ〜ん。

は〜い、新装開店なＰＳの奴隷で一す。「ＰＳど」って呼んでね(バカ)。どんなことがあっても未来を夢みている奴隷のみなさんのタメに、今回からリニューアルされました当コーナー。いかがでしょう？　文字部分の増加はもちろん、掲載ハガキ枚数までパワーアップしております。これで欲求不満は解消！　ね？　ダメ？　じゃぁねぇ、アンミラ制服着たニーナ。ダメ？　じゃ、あのスカートの下はノーパンなエアリス。これでもダメ？　ならば！　ゲンドウにほとんど縄な、Hな水着を着せられた綾波。はっ！　さらに欲求不満？　すまん。

ＰＳの奴隷新装開店記念 これまで以上にハガキだ大会



▲埼玉県　あゆむさん：きっとやってくれますよスクウェアですから（80%）。



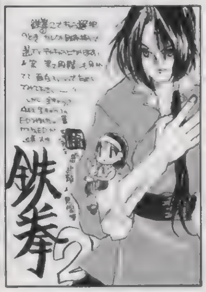
▲神奈川県　矢渡さん：そうですねぇ。人形みたいなポリゴンは……ですよねぇ。



▲大阪府　司暮ともさん：ＯＶＡ化されます。詳しい情報は随時NEWSページで。



▲埼玉県　葉月明夜さん：しかもスクウェアさんは、「ＦＦ」だけじゃないし。



▲沖縄県　keたろうさん：その他にも大きなウラワザあるらしいですよ。



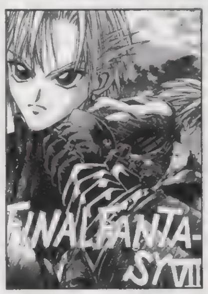
▲広島県　ＤＤＴさん：さくら、動きがカワイスギです。早く発売されないかな。



▲滋賀県　ごぢうりさん：どうしましょう……それはなんか不自然すぎですよねぇ。



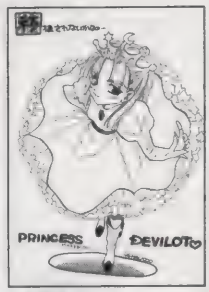
▲長野県　楠本由貴恵さん：ゆきえちゃんシリーズ、続き楽しみにしてます。



▲埼玉県　芋生木道さん：ポリゴンならこんなアングルでも見れる？



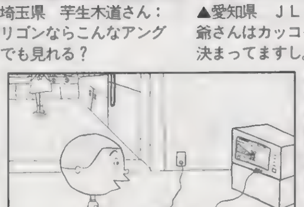
▲愛知県　ＪＬＤさん：お爺さんはカッコイイモノと決まってますし。



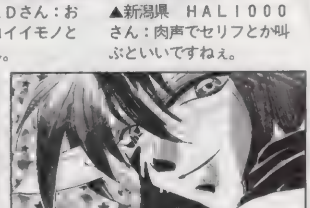
▲新潟県　ＨＡＬ１０００さん：肉声でセリフとか叫ぶといいですねぇ。



▲岐阜県　ＫＵＫＵＭＡさん：悪に徹してるボスっていいですよねぇ。買って下さい。



▲千葉県　オーラちからさん：ち、力のぬけ方が素晴らしいのでは？　ＯＫデス。



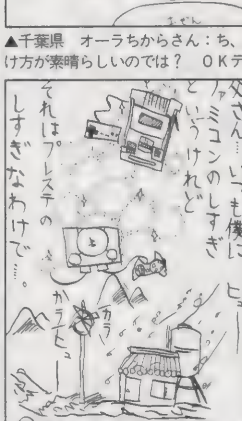
▲熊本県　島津弥七さん：女の人に人気の高いチェスターくんです。



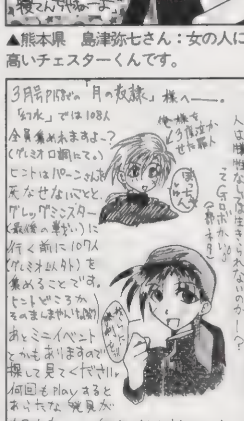
◀埼玉県　鳥さん：シンシアなら待ってますよね。絶対。ご飯も作ってそうです。



◀千葉県　稲村かほるさん：そ、それじゃぁロウが可哀想な気もします（笑）。



◀滋賀県　チェルシーガールさん：怒る人に限って全てファミコンと呼ぶ人が多いのはなぜでしょう？



◀愛媛県　藤堂豹介さん：「幻水」の謎の答えです。とにかく全員殺さないこと。それが条件です。

「ガンバってがんばって、ＰＳも奴隷を読むだけにして、やっと希望大学に入りました！　これでやっとＰＳが遊べる！　うれしいよぉ」東京都　やまにしさん：

同様意見多数です。他には、正反対に「落ちた……」なんてのも結構ありました。人によって今年も、春はイロイロだと思います。ただ、新しい出発、新しい出会いは、何かを（＋であれ、−であれ）貴方に与えてくれるハズです。楽しくてもつらくても、とにかくガンバって下さい。応援だけはできます。心の底からできます。ガンバって。

「サターン買っちゃいました。ついつい。『ハンター』のために。そういう人多いんじゃないかなぁ？」岡山県　流し打ち３号さん：

多いと思います。今回の、「ヴァンパイア」と「ハンター」の移植に関しては、ＰＳガッカリだったのは確かなわけですから。その辺の細かいことはゲームソフト激論座談会(158Ｐ)を読んで下さいね。

「だいたい、なんですかあのエンディングは……」神奈川県　市川しやずさん（同様多数）：

「エヴァ」の最終回近辺に関しては……いろんなハガキが届きました。賛同から非難までイロイロです。編集部では最終回が終わった瞬間、「え、えぇ〜」っていう声があちこちで聞こえました。しまいには「入院してる少年の見ていた夢、なんてオチじゃなくて良かった」なんて数年前に流行ったドラ○○○のウワサを引っぱり出してくる人まで現れる始末。ＬＤ版はエンディング変わるらしいんで、そちらに期待してる人が多いです。貴方はどう思いました？

「あの恥ずかしい事かもしれないんですけど、オレってば、女の子に触ったことがありません。小学校から男子校で現在、中学３年。良くも悪くもエスカレーター式なので、高校も男子校です。なんか、悲しくなってきます。『ときめき』とかギャルゲーしてると女の子がとてつもなく近くに存在する気がするのに……」静岡県　ウィタセスさん：

……どうしたらいいでしょうねぇ。まあ、でもこの後、人生長いから、いくらでも触れますよ（ってなんだかＨですねぇ）。ギャルゲーがあると、そういう状況を異様にツラク感じてしまうのかもしれません。男子校時代にオノレを磨いておきましょう。その先にきっと、スゴイいい事が待っているハズです。きっと。

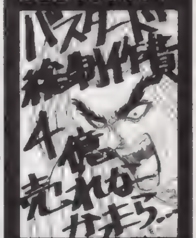
「ＰＳどってＰＳ以外の話題でもいいんですねぇ。変な読者コーナー。私は好きですけど」茨城県　山野康代さん：

ゲーム好きであること。それが「ＰＳど」唯一の参加資格です。ね？

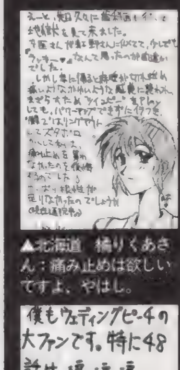
ԋポコン0点な人　哀・戦士篇

新装開店でこんな隅に追いやられました。チッ！　（ほ）

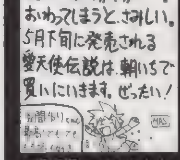
昨年８月に買って以来、ほとんど使ってないサターンが壊れた。一方、ＰＳの方は発売日に買って以来、故障もせず今だに元気。仕事でつかうこともあってか、ほとんど毎日稼働、ときには蹴っ飛ばすなどのムチャもしたというのに。もしやハードは叩けば叩くほど強くなるのか？



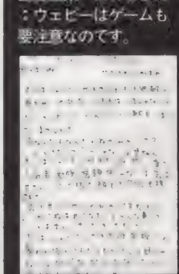
▲埼玉県　青い優さん：ドキドキ。ＲＰＧだそうだし。



▲北海道　橘りくあさん：痛み止めは欲しいですよ、やはし。



▲愛媛県　ＭＡＳさん：ウェピーはゲームも要注意なのです。



▲群馬県　石橋一也さん：ジャイアンの歌だけなのが漢です。

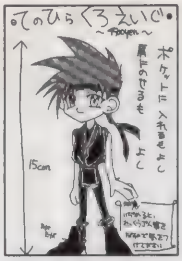
「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。その内容はとりあえず右でその真相が明かされてますです！　次の決算はいつになるか現在は未定だけど、みなさんがんばってください！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラなのもちょっと……）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意してね。あと、管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。そして、基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。守ってね！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

「巨乳VS貧乳」とかの対決モノ(?)はちとゲームと離れてきたのでテーマを変えるぞ。名付けて「俺好みの乳(Or尻)をしてるに違いないキャラはコレだ!」。うーん、まんまやな。(中)。

一連の「巨乳VS貧乳」を見てて気づいたのは、巨乳好みの人の中に「巨乳でロリ顔がベスト」ってな意見がけっこう目立ったこと。気持ちはわかるけどさ……実際いねぇわな。こういう「巨乳ロリ」って、ほとんどゲームやアニメならではの存在だもんね。「闘神伝」のエリスなんかがイイ例でさ。しかし逆は存在しないよな、「貧乳アダルト」ってのは（笑）。やはり、大人なキャラは胸とケツがボーン！となっとらんと、プレイヤーが納得しないのかもしれん。まあ俺もそうだ。たとえば「同級生」の芹沢よしこ先生、「2」の鳴沢美佐子でなくてはいかーん！　マザコン野郎と言われようとも、アダルトな女性キャラにはやさしく包んでくれる豊かな胸が必要だと信じてるぞ。まあ、そんな俺ですがHゲーの「カスタムメイト3」で設定した女の子は貧乳・貧尻で名前が「美樹原愛」でした（笑）。でも、ああいったおとなしめのコの場合は、ペタ胸のほうがかわいげが出るってもんでしょ。やはりキャラの胸は、そのキャラの持つイメージに合ったものがイイっちゅうわけですわ。



▲栃木県　たがたがさん：コロボックルのようでカワイスギです。ペットかなぁ？



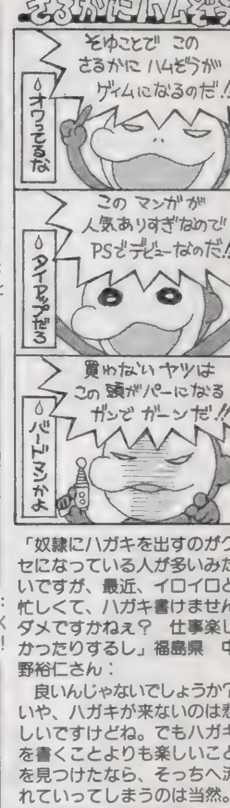
▲東京都　霧原桜さん：ニンニンはハットリくんなのですけれど。強いですし。



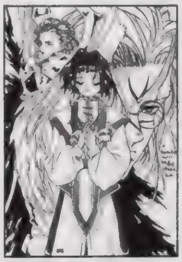
▲東京都　ウニマルさん：可愛いらしいですよ。チビキャラの戦闘が。

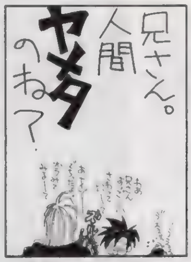


▲秋田県　神無月静さん：しめ切りギリギリになると何かしたくなりますよね。



まんが／風上旬

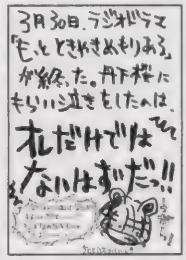

▲埼玉県　あゆむさん：ＰＳは良質の格ゲー多いです。やりこまないと（笑）。



▲熊本県　しまづやひちさん：やめてますよねぇ。確かに。宇宙忍者？



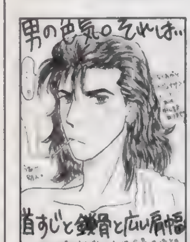
▲静岡県　城笹紫香さん：投げちゃダメですよ。絶対ね？　ダメですってば。



▲埼玉県　刹那りんさん：泣くことは全然恥ずかしくないですよ。感情どーん！

「奴隷にハガキを出すのがクセになっている人が多いみたいですが、最近、イロイロと忙しくて、ハガキ書けません。ダメですかねぇ？　仕事楽しかったりするし」福島県　中野裕仁さん：

良いんじゃないでしょうか？　いや、ハガキが来ないのは悲しいですけどね。でもハガキを書くことよりも楽しいことを見つけたなら、そっちへ流れていってしまうのは当然。特に彼氏や彼女が出来ると、いつの間にかイロイロと（それこそ同性の友だちにつれなくなるとか）忘れてるもんです。自分が楽しいと思える事でお金がもらえるのっていいですよねぇ。……あ、でも、やっぱりハガキが来なくなるのはかなりイヤなので前言撤回します（笑）。ダメです？



▲広島県　鮎川晶さん：大人の意見も有りなワケです（笑）。


▲神奈川県　ちゃたろうさん：犯罪はダメですよね。犯罪は。



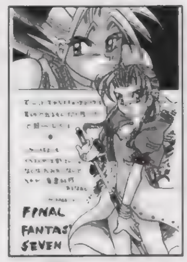
▲神奈川県　近江せにょさん：15歳……歳じゃないですよ、きっと。



▲○○県　崇野巧さん：住所がわかりません。連絡下さい。もう買えました？



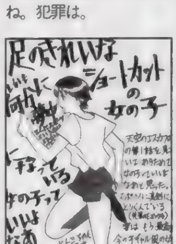
▲千葉県　オーラちからさん：……モグタンですねぇ。なんかかわいいです。



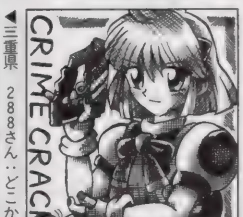
▲大阪府　唯津美影さん：みんなそう思ってました。Ｎ64だとばかり。



▲大阪府　ＬＩＮＤＡさん：これまた大人な御意見なワケです。

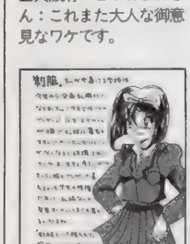

▲埼玉県　青い優さん：みんな、一所懸命な彼女が好きなのです。


▲三重県　288さん：どこかハイセンスな感じはします。文字があまり表示されないからですかねぇ？

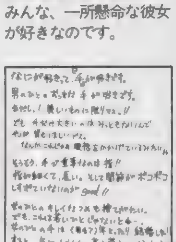


▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：やはり時代はサルなのでしょうか？　ポリゴンのオサルさん。

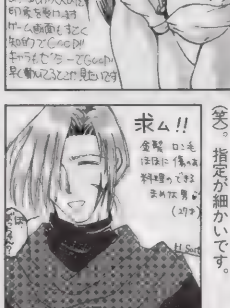

▲和歌山県　草薙磨夜さん：エンディングはもっとハッピーでも良かったかもしれないです。



▲大阪府　唯津美影さん：制服は制服で味があると思います。



▲東京都　紅涼さん：でも荒れてる手も良いです。頑張ってますから。



▲栃木県　ミッチーさん：ダメなんですか（笑）。指定が細かいです。



▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：歌っていい？　マイクコントローラが欲しいです。



▲北海道　李己さん：半蔵は上の半蔵と下の半蔵がいてなんていうのが通説ですが…彼の魅力にはかないません。

カラオケGO

「替え歌が好きです。特に最近は「エヴァ」の主題歌を「残酷な教◯のテーゼ」に変えてみんなで歌ってました。反省してます。ごめんなさい」京都府　中越弥推さん：

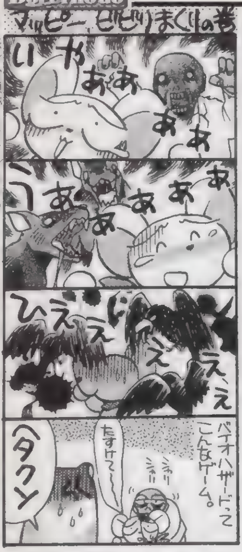
替え歌は編集部でも得意な人がいます。特にちくちりくんは大得意です。邪悪な歌を歌わせたら天下一かも知れない。小さな声でぶつぶつ言うので、かなり危ない人にも見えます。

「ウルトラマン系の主題歌は結構みんなで歌えるので楽しいです。飲んでるとなおさら。サークル全員（30名くらい）で大合唱したら、カラオケＢＯＸが壊れそうでした」鳥取県　長柄真一さん：

共鳴作用でグラグラ揺れることは良くあることです（そうか?）。耳がキーンってしちゃいますけど。トホホ。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは前号で既にリセットされています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

現在、ＤＰＳどでは住所不明者の探索を行っております。この探索の最終締め切りは５/30。この作業が終わらないと賞品の発送ができません。ランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方にはお待たせしてしまいますが、これによって順位が変わる方も出てきます。申し訳ありませんがご了承下さい。●住所不明者：封書などで応募の場合、ハガキ裏に県名とＰＮしかなかったなど：★25：久保静士郎、マリー石岡、★15：龍峰竜、森斗紫狼、★10：有村茗、青井恵子、そーへー、吹雪愛、★５：のりしろ山野うずめ、南雲奇の助(下へ)



ランキング発表

25：オーラちから
25：KUKUMA
20：小栗徹也初号機
20：咲羅
15：あーる
15：愛夢リュウセー
15：あゆむ
15：近江せにょ
15：烏
15：小泉英夫
15：ごぢうり
15：ごましお
15：高中夏生
15：チェルシーガール
15：TERA
15：中村由花子
15：288
15：HAL1000
15：夜魔

まだまだみんな、どんぐりの背比べ。抜け出すのは？

10：R・ジャジャ、青い優、あずまことね、市藤にたか、市村道一、伊藤勇太、海松屋いさぎ、エリア88、緒方将、おかちめんこ、織田信長、気分爽快、木村吉伸、苫紗美丸、鯨伏あい、楠本由貴恵、くま子、黒ふん、Ke太郎、毛の雲、こうらみりな、貞雅、祥人、司暮とも、島津弥七、しもんうしお、ジョリ谷ピンタ、信乃、ズバットPS、たかこ、高丸じえ、武志かづみ橘りくあ、多奈竜、ちゃたろう、月子、つくば山、艶山車、とも、にゃんにゃんとやら、幡田忍、HEXA、まいまい、幻夕貴、まみこ、碧奇魂、桃栗てくの、矢渡、唯津美影、李已

☆通常ハガキは１枚５ポイント。今回のポイントは４月11日発売の増刊号Ｇ２採用分から累積されています。



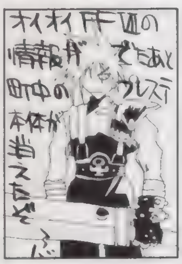
◀群馬県　市村道一さん：ルガール強いです。困ってしまうくらい。



◀東京都　R.ジャジャさん：エリスよりは好評だったんですが……。



◀神奈川県　小栗徹也初号機さん：EVAの日ねっていうのが です。



◀埼玉県　アバカさん：けっこう日本中でそうだったみたいです。



◀岐阜県　ズバットPSさん：ウワサでは『２』発表は近いとか……。



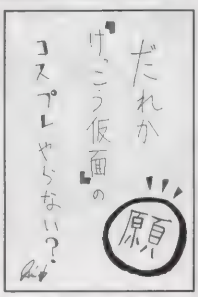
◀神奈川県　レオハルトA４さん：いいですよね。『２』が好きでした。



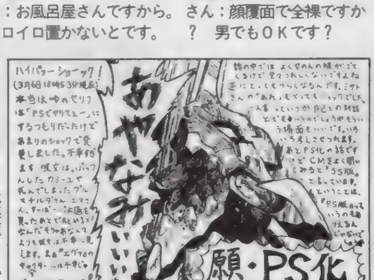
▲埼玉県　あゆむさん：ポリゴン「ＦＦ」はどうなるんでしょう。期待は高まるばかりです。早く12月が来ないですかねぇ。



▲埼玉県　カマクラだーさん：お風呂屋さんですから。イロイロ置かないとです。



▲佐賀県　愛夢リュウセーさん：顔覆面で全裸ですか？　男でもＯＫです？



▶北海道　しゃもじさん：今回の移植化計画はいかがでしたか？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。次回のこのコーナーの締め切りは５／15消印有効。出版業界ゴールデンウィーク進行で締め切りが超キツイので、次回は１回休みなのです。隔週創刊号で再開します。同時にイメージイラストも大募集中！　どうです？

●前回までのあらすじ：低レベル操術士のボク＝ラムダスは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、突然現れたローディンと名乗る女の子に頼み事をされる。実はこの森は魔力に応じて魔物を襲いかからせるらしい。潜在能力にも感応するらしく…彼女のセリフによればボクはそれなりに将来有望らしいのだ。

「未来の偉大なる操術士にこの森の奥にあるロートバランの塔までつれていって欲しいの」まずはこの森の封印に対抗できる魔力を手に入れるためにと、森の中心の巨木の根本で瞑想させられる。しばらく経った後、ローディンの思惑通り精神崩壊の危機も乗り越え、「力」を手に入れたボクは……。

「いきなり力を使っちゃダメよ」

ガッ！

ボクの横で縞狼にトドメを刺しながらローディンが忠告する。

「まだ、貴方の中でその巨大な力を納めるだけの器が完成してないわ。１回、１回、大切に意識して攻撃して」

「わ、わかった」

実際、確かにボクはその力を持て余していた。今まで全力を振り絞っていたものが、ちょっとしたことで、漏れてしまうのだ。力が溢れないように押さえているのはなかなかの重労働だった。

グルグルグルグル……

通常と勝手の違う相手に、縞狼の群も戸惑っているらしく、徐々に引き始めていた。

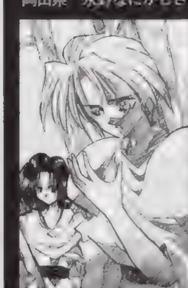
ビシュッ！　キャァ！

引き始めたと気を抜いた一瞬だった。リーダーらしい大型の縞狼が、影からローディンに襲いかかった！

オォォォ！

制御に頭が一杯でとっさのことに反応できないボクは……無意識に力を解放していた！

岡山県　永野なにがしさん：



◀秋田県　市藤にたかさん：覚醒。そして待っているのは急展開です。

ハードの神様の犬

「[illegible]」のビデオを[illegible]した。[illegible]ライターS[illegible]。でも、やっぱり[illegible]さのはロクなもんじゃありません。[illegible]（犬）

[illegible]、オレはパソコンを買うために[illegible]を[illegible]し、パソコン本体と32Mバイトの[illegible]SIMM＆256Kバイトのセカンドキャッシュを買ってウキウキ気分。なんたって32Mバイトの SIMMが[illegible]で買えるんですよ！　すっげえうれしー！　――などという[illegible]「そういえば、[illegible]ライターMの[illegible]ボードも買わなくっちゃ」と、[illegible]ところがその店では、オレの買った同モデルのパソコンが１万も安く売られているという[illegible]ところが、その安値を見て思いだしたことが、ライターSも同じパソコンを「明日買う」と口走っていたことだったからガッカリ。オレはとっさに「[illegible]からこのパソコンを明日まで[illegible]」と[illegible]１万払った。クゥゥゥ～！　オレってなんてイイやつなんだ！

この[illegible]、ライターSがオレと同じ買い物を[illegible]にもかかわらず、１万円得したことは言うまでもありません。どうしたオレ！　ライターSの悔しい顔を見るのが今年の目標なのに、喜ばせてどうする！　どうしてこんなにお人好しなんだぁ！

ってなことがありまして、現在犬くんは強烈に不[illegible]。[illegible]、このままじゃ、エクトプラズムが出そう。

PSとサターンがなぜ安くなったのか

なんか“[illegible]が安くなった”なんて[illegible]けど、お仕事ですからやります。

みんなも知ってのとおり、PSとサターンがそれぞれ2万4,800円、2万円と[illegible]で売られている。買う[illegible]からすれば、これほど喜ばしいことはないけど、どうしてこんなに[illegible]で売れるのか[illegible]ことはないかな？　[illegible]という意味では、N64への対抗策であることが誰の目にも明らかだけど、「２万そこそこで売りたい」と思ったって原価割れしてしまっては[illegible]にならない。では、なぜこんな値段で売れるのか？　[illegible]に言うと、半導体とその他のデヴァイス[illegible]に安くなっているからだ。

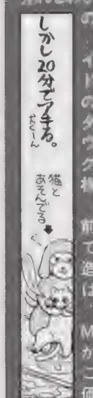
PSを[illegible]ると、ハードを[illegible]しているデヴァイスは、0.5μmプロセスのCPUとGPU、[illegible]とCDドライブ[illegible]チップが大まかに[illegible]、[illegible]Mビットのデュアルポート VRAMが[illegible]つ、CD-ROM用データバッファの256Kビット SRAMが１つ、CPUとサウンド用の[illegible]Mビットの DRAMが５つ、スイッチング電源（ドロッパー）、[illegible]CD-ROMドライブ、[illegible]といった具合。

まず、CPUとGPUは、PS[illegible]である１年半前より製造技術の進歩により原価がかなり安くなっていると考えるのが妥当。１年半前は、0.5μmの製造プロセスが量産ラインの最先端だったけど、現在は0.35μmに移行しかけている。現に、N64のCPU“R4300”は0.35μmプロセスで製造されているしM２の主要デヴァイスも0.35μmで造られる可能性が高い。今となっては、0.5～0.8μmプロセスはどこの工場でも敷いている製造ラインであり、製造原価が安くて当然なのだ。さらに、R3000コアが超安いときたらチップ価格は3,000円しない？　なにせ、R4300は10万個ロットで3,000～3,500円らしいですからね。PSのCPUにGTEやビデオ・デ・コンプレッションエンジンが入っているといっても、製造プロセスを考えると高く見積もってこれくらいでしょう。これは他のチップにも言えることだ。

次にメモリだけど、これもすさまじく安くなっているのだ。１年半前は豪勢だったメモリも、今ではバナナの叩き売り状態。今年の始めでさえ約1,500円だった４Mビットの DRAMが、３月には1,000円を割り込んでいて、アメリカや台湾市場では600円くらいになっているというから、ほとんどタダ同然。PSには４Mの汎用 DRAMが５つ使用されているから、メモリ代は3,000円くらいか？　う～ん、安い。そして一見高価そうなデュアルポート VRAMだけど、セルが DRAM構成なのでこれもけっこう安い。単価は1,000円台か。

最後にCDドライブだけど、これに関しては説明はいらないでしょ。パソコン用に目を向ければ、[illegible]は２万以下。[illegible]３万くらいだから[illegible]ドライブなんかオモチャのような[illegible]なんだろうなぁ。こりゃ２万4,800円でも[illegible]。[illegible]、４[illegible]してくれないかな――。[illegible]メモリも増やしてなソニーさん。





(上からの続き)永瀬秀忠、ノーベル、山辺正勝、凰、仲田泰明、COU、★５：シーチキンL、オオニタ、超人D、チョッキョーマスター、仲津元比良、山野ユリ、ちょー、きょうた老舗、まいなーシード、北 道仮面、ちゃりっと、櫻井こうの、紫雲英、緒方淳寿、２Ｄ０、ＳＯＮＹ、つー、部下Ａ、桜真嶺、翔、スラムダンクを愛する者より、野沢たかな、火災工事、どぜヴ、講堂弥影、らどう、鬼瓦ごん子、土方歳三、ＭＳＸリターン、Ｔ－ＡＸ、奥手民夫、碧南シビック、ＫＵＢＯ、下町ライダー、(右上に続く)

（左下から続き）クラウザーしおり、セガザル、Y下M美、イチ・ディバイド、おKeう、弥生トラ丸、いちにの、小林輪、柏田秀紀、四菱ゆに、石原由美子、ケツケツ星人、猫型ロボット1375号、Dr．DEATH、高橋、歩き巫女ブラック、ウォーウォー、S．HAOH、まなせ高也、本当にわかる最後の世代：これらのPNをご使用になった方は至急編集部まで住所をお知らせ下さい！　締め切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。あ、でも基本的に先月発表されたランクが下がることはないので安心して下さいね。

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!!

超お手軽な読者参加RPGがハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。まだまだ続くのだよ～ん。優勝した人には大枚15ポイントがプレゼントされます。え？　知ってるって？　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

キャラクター名
カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないダメかな？　MVPは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。ダメ？

さて今回募集するクエスト9は大陸北部、氷の迷宮でのアイスローズと呼ばれる謎のアイテムを探索します。探索方法は3つ。①魔法で探索、②長年のカンで探索、③行き当たりばったり、この番号を数値とは別にハガキに記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。寒く狭めな迷宮（人の建造物です）での戦いで有利なのはどの職業か？　よく考えてみて下さい。

締め切りは次号（7月号）発売日の5月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど9」だけで大丈夫です。締め切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では5月号募集分を発表）、今回の募集分は次の次の号、隔週創刊の23号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許してね。MVPはたぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたもGO！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
7月号　5月30日発売号（5月号発表＋第24号分募集）
第23号　6月14日発売号（6月号発表＋第25号分募集）
第24号　6月28日発売号（7月号発表＋第26号分募集）

今回のあて先は「DPSど10」

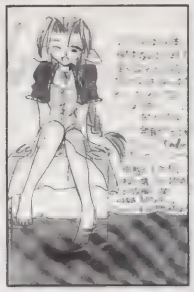
もっとこだわりたい人は

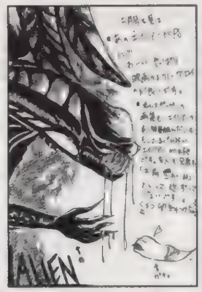
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

4月号の発表は次のページ


▲北海道　平口京さん：わしづかみですか。でも確かにかわいいですよね。



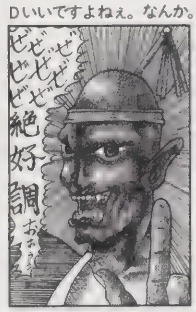
▲岐阜県　中村由花子さん：産みつけちゃいましょう。モゾモゾって（大笑）。



▲京都府　つくば山さん：ロジャー＆アレックスのEDいいですよねぇ。なんか。



▲佐賀県　愛夢リュウセーさん：わかるよ～な……でも……強いんですけどねぇ。



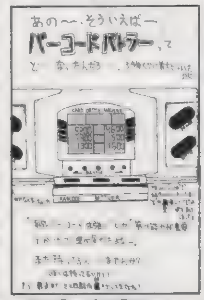
▲愛媛県　慧蓮さん：人気あります。カオス。個性的ですもんね。



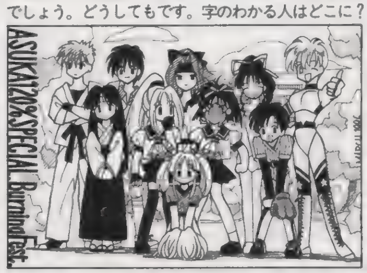
▲京都府　つくば山さん：しゃべるのはダメですか？　かわいいんですけど……。



▲東京都　ピエロの魂さん：確かにこれは滅殺となるでしょう。どうしてもです。



▲愛知県　愛知県民No.1さん：バーコードを見ると数字のわかる人はどこに？

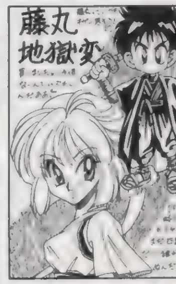


◀神奈川県　矢渡さん：コンボが決まる決まる！　練習しがいのあるゲームです。

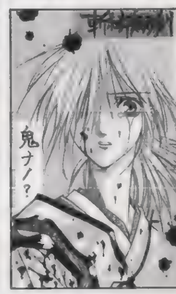
のんふぃくしょん

まんが／猫有馬・イラスト／C次郎

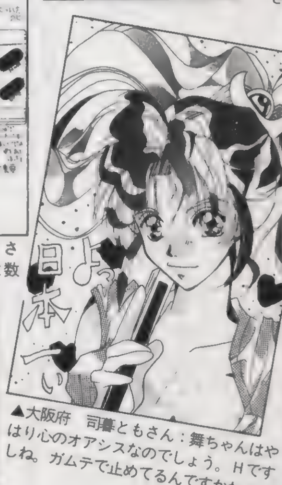




◀山形県　緒方将さん：SLG慣れてないと難しいは難しいです。この作品。



◀秋田県　まいまいさん：強い素材でできた傘なんですよ。彼の武器は。

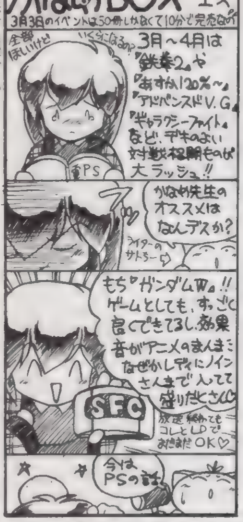


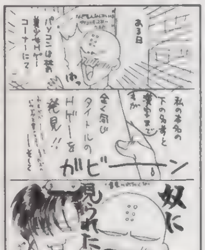
▲大阪府　司馬ともさん：舞ちゃんはやはり心のオアシスなのでしょう。Hですしね。ガムテで止めてるんですかねぇ。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！
：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の数字は2953。とりあえず、しめ切りまでに届いたハガキの裏、ぜ～んぶ見ましたが、同じ数字は発見されませんでした。残念。どっちかというと見つかった方がおもしろかったのに（笑）。そんなわけで、今回は該当者無しですが、次回、ガンバって下さい。

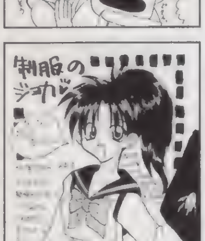
電撃サターンS…今月は『ドラゴンフォース』の特集です。さて、ここでは特殊技についてお話しましょう。このゲームには100人以上の武将が登場しますが、それぞれの武将に使える特殊技は決まっています。中でも使える特殊技はソニックウェーブとソニックブラスト。たくさん敵の兵隊をなぎ倒しつつ、武将にダメージを与えられるのでたいへん便利。ウェーブよりブラストの方がより広範囲の敵をやっつけられます。また魔法ではコールオブデス（敵と味方の武将のHPを1にしてしまう）やリザレクション（兵士を復活させる）（下へ）

まんが／白虎かなめ





◀東京都　高中夏生さん：運が悪かったとしか言いようがありません。トホホです。



◀秋田県　枇たづきさん：聞こえない……って悲しいですよねぇ。



◀宮城県　こうらみりなさん：みなさんマスターは女だと思ってたようです。



▲神奈川県　さかしたⓇさん：ニーナいじわるですから（笑）。

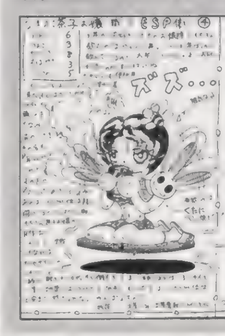
Night of Knights　クエストナンバー7発表

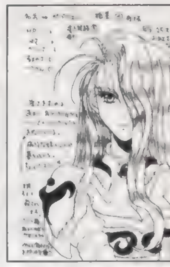
4月号募集分

さて今回のクエスト7は大陸中央部、銀惑の騎士教団本部襲撃です。暗殺集団として名高い銀惑騎士教団に冒険者たちが戦いを挑みました。6つある進入経路は、その経路を選択した冒険者の数によって最終的な難易度が決定されました。冒険者が多く、人気のあった（笑）のは②番、⑥番の入り口。実は警備の手薄だったのは④、③、②、⑤、⑥、①の順。②は比較的警備も手薄だった上に人も殺到したので、多くの冒険者が残ったようです。当然、その後は狭いところで有利な職業、忍者、拳法士なんかが大活躍！　のハズだったんですが、予想通りに行かないのがナイナイの良いところ（ホントに?）。銀惑の騎士教団の属性を闇に設定していた（信者＝教会に属する暗殺者は、離反や裏切りを防ぐため、闇の従属神との契約によって縛られている）ために、なんと、僧侶が予定外の強さを大発揮！　直接戦闘に向いてないハズの僧侶が（いや、得意分野のクエストでは結構ダントツの強さを誇るんで）、初めてMVPに輝くのか！　なんて勢いだったんですが……そうは問屋がおろしにんにく。今回のMVPは重力使いでした！　チャンチャンってオチつけてどないするんやっ！　って感じですな。まあ、重力使いも数値の合わせ方さえうまくやれば、狭い場所で戦うのに適した職業といえるので、勝っても不思議じゃナイのですが。予想ハズレが多いですな。

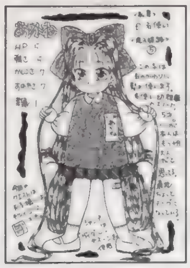
MVP

▼長野県　ごましおさん：肩の耳ウイングには一本取られたって感じです。しかも座布団で浮いてるんですねぇ。どうしてくれましょう。強いかも知れません。アクセサリーのハチベーの攻撃方法が知りたいです。

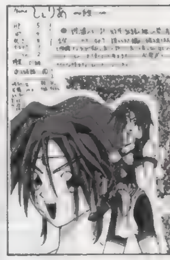




◀東京都　高中夏生さん：情熱を内に秘めた戦士。凶戦士です？



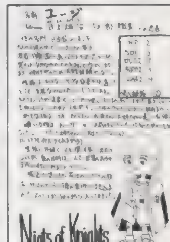
◀静岡県　たかひろさん：糸使い幼稚園って行ってみたいです。良さそう。



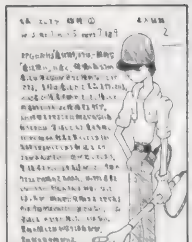
◀富山県　レイリアさん：バリアー張りながら攻撃は……無敵？



◀広島県　武志かづみさん：水で出来てる……ちょっと弱そうですねぇ。



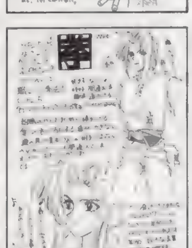
◀山口県　中井信吾さん：忍者保育園も楽しそうですよねぇ。



◀大阪府　富永裕樹さん：最後のハゲてはいないがイイです。



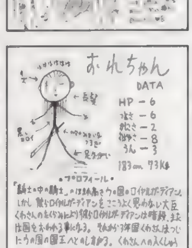
◀福岡県　風騎せりすさん：熊が宿敵。ポールと話が合うかもしれないですね。



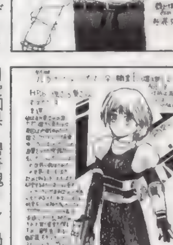
◀神奈川県　気分爽快さん：なかなかシャイなんでしょう。きっと。



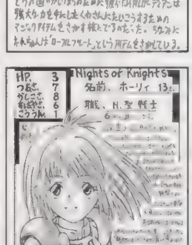
◀高知県　寿花丸さん：欲しいって…ご両親に相談するとか（笑）。



◀宮城県　あなたの耳を花サンデーさん：黒い鎧に見えないのがOKです。



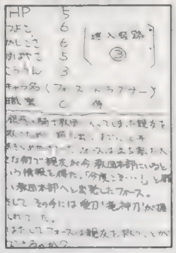
◀富山県　艶山車さん：クマも2発と追い打ちでKOな武器が憧れです。



◀愛知県　碧奇魂さん：過酷な運命は彼女に何をもたらすでしょう？



◀岐阜県　KUKUMAさん：すばやさーは……かなり遅いです。



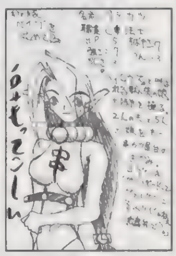
◀茨城県　かんそイモさん：リアルな設定に戦いが盛り上がるのです。



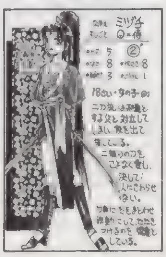
◀福岡県　FEDさん：幕張はスラムダンクの次の次の次に好きです。



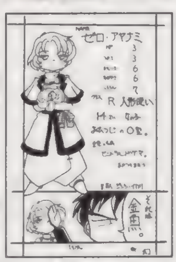
◀神奈川県　黒崎巧さん：優しいのですね。侍ですし。



◀広島県　苦紗美丸さん：串カツ売ってるんですかぁ。繁盛しそう。



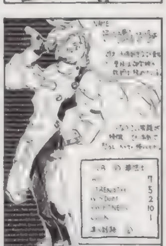
◀愛媛県　たっぷさん：刀の銘がカッコイイです。特に蟲喰みが○です。



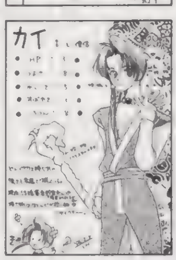
◀神奈川県　幻夕貴さん：1番最初のレイちゃんですか。



◀長野県　施門あまねさん：でも負けないのがステキです。



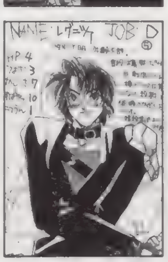
◀高知県　海松屋いさぎさん：普段優しい人の方が怒ると怖いです。



◀広島県　幡田忍さん：拾い物で生活できそうでうらやましいです。



◀京都府　獣道狂屈さん：こんな武器で叩かれたら……ざっくりと……。



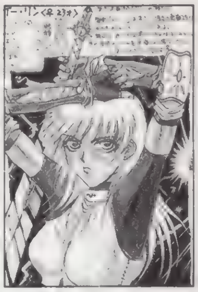
◀神奈川県　近江せにょさん：いっちゃう人は怖いですからね。

（上からの続き）メテオストーム（敵兵士＆武将にダメージを与える）といったものが使いやすいです。とくにリザレクションは強烈で、この魔法を持っている武将には強い兵隊（ドラゴニアやアシガル）を雇ってあげるとかなり強力。ソニック～は侍や戦士系の武将が、コールオブ～はボザック国のマニが使えます。リザレク～は僧侶系やセーラやハイムといったモンスター系の方々、メテオはトラッドノア国のソフィといった魔術師系の武将が持っています。これらの武将を見つけたら大事にしてあげましょう。

最近、思考がネガティブな方向へと走ってしまって大変な（ち）です。今月は４月番組改変で始まったアニメ新番組についてってことで。見る価値アリッと判断したのは以下の通り、『天空のエスカフローネ（原作がアレでもスタッフがいいと〇ードス〇みたい）』『ＶＳ戦士ラムネ＆40炎（マンガの森のＣＭが一番面白かった）』『機動新世紀ガンダムＸ（いきなりステレオになるなぁーっ！）』『こどものおもちゃ（絶妙な雰囲気が何か新しいっス）』『スレイヤーズネクスト（今回も面白そう）』ってとこですかね。



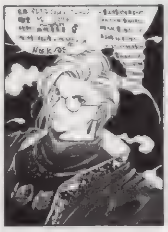
▲富山県　艶山車さん：危険なステータスです。ＨＰ２は……ちょっと。



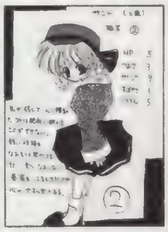
▲北海道　ＴＯＭＹさん：ドーンとぶちかまして下さいなのです！



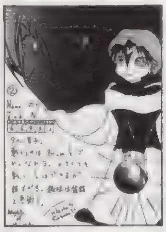
▲茨城県　まみこさん：パンダのピッケがガンバって戦っているわけですか。



◀石川県　桐州亜乃さん：複雑な性格と体。難しそうな方です。



◀三重県　ゆうき良さん：なんだかオドオドしてそうで……キュウ。



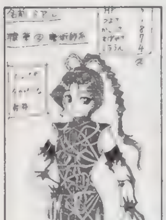
◀広島県　武志かづみさん：なぜ、大きくなれるんでしょう？



◀秋田県　片桐はるかさん：水をまとう、符術士。美貌なのです。



◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：オデキがイヤスギです。耳かきも。



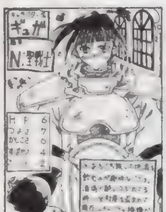
◀長崎県　高野亮さん：簡潔でしかも結構大活躍でした。



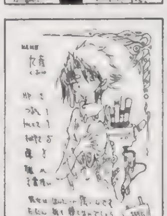
◀秋田県　くま子さん：ピラピラが追っかけふうです。



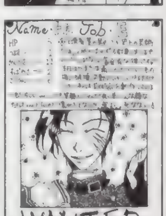
◀埼玉県　卯月さくらさん：良くあるパターンが、ありすぎです。



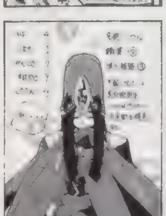
◀千葉県　秘色さん：かわいい顔してやるときはやりますか？



◀大阪府　四季さん：ムチャに強い。それが、マンガパワー。



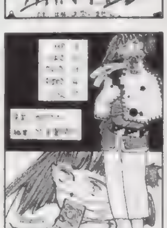
◀大阪府　パピーさん：運が悪けりゃ死ぬだけですし。



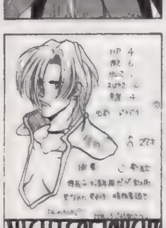
◀福井県　平野恭代さん：語らず、いつの間にか術を使うって感じです。



◀岩手県　パラダイスＺＥＲＯさん：空中散歩が似合う服ですし。



◀東京都　祥人さん：かっこいいけど……強さ０は……。



◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：名前がたまりません。売られる？

次号は5月号募集分の発表

お笑い4コマ道場

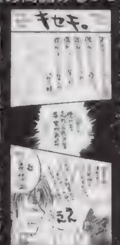
マンガならここです。とにかくネタを思いついたら描いて送って下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないから。ね？　（魔）

この大きさにおさめてね！
天地１４cm
左右６cm

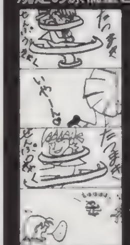
「４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしスッゲー作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿量と同額の商品券もプレゼント！



◀神奈川県　小栗敏也初号機さん：叫びが聞こえてきそうです。



◀北海道　李己さん：確かに。その辺忘れられてたかも。



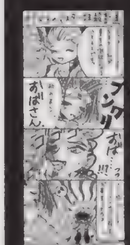
◀静岡県　山本国司さん：最後のケンの顔がたまらないです。



◀神奈川県　しもんうしおさん：あ、明かしてはいけないネタを……。



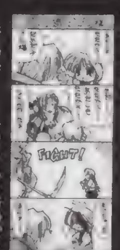
◀東京都　咲羅さん：バレエってところがリアルでいいです。



◀千葉県　ソニ子さん：これまた危険なネタ。落としちゃいます！



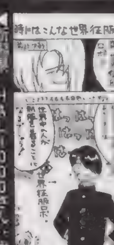
◀埼玉県　サモキンさん：「卒業Ｒ」はどうですか？



◀秋田県　市藤にたかさん：イテテです。ざっくり。



◀新潟県　りるひなさん：おめでとうございます。今後とも……。



◀大阪府　信乃さん：トイレに常備いておいてイッキ読みです。



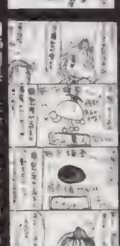
◀新潟県　ＨＡＬ－１０００さん：犬と書いてケン……ＯＫです。



◀神奈川県　貞雅さん：お肌ツルツルだったりして（笑）。



◀山形県　アカメロインコさん：親父の表情がナイスミドルです。

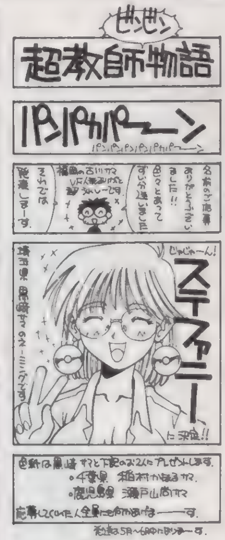


◀大阪府　鯨伏あいきさん：複雑な心境かもしれません。



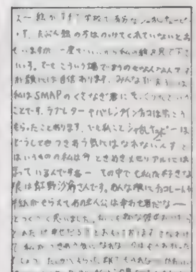
◀静岡県　たかこさん：そのものズバリな展開。トホホです。

まんが／さいとうつかさ





◀神奈川県　岡崎M子さん：フフフ。フンドシですか。ノーブラ。フフフ。



◀滋賀県　シャ乱キューピーさん：美少年でも虹野さん。ＯＫじゃないでしょうか。

「どうしたら常連さんみたいにうまく絵を描けるようになるんでしょう？　教えて下さい。ね？　できればカンタンにうまくなれるヤツ。ムリかもしれないが、タダシのお願い」高知県　梁場タダシさん：

お願いされても……みなさん、ガンバって練習してるんだと思いますよ。だって多い人になると毎月30枚以上ハガキを送ってくださるし。ありがたいことです。まあ、大抵のモノがそうですけど、何度も繰り替えしていれば上達するモンです。それだけハガキを描いてれば結果、うまくなりますよねえ。やっぱ好きで、どうにかしたいと思ったら、他人よりもガンバらないといけないんじゃないでしょうか（ガンバってると自分では思ってないのがベストです）。ラクして上達はしないと思うんですけど…どうでしょう？

世の中は「〇〇」「〇〇」ってな感じみたいです。人気もブッチギリでトップだし、何だかなぁって気もします。ゲーム性は何ら変わって無いですし、３ＤハードであるＰＳの利点は無駄遣いしてるし……。ゲーム性の向上にハードの特性を活かして欲しいなぁ。ポリゴンのキャラだけは勘弁して欲しかった。苦手なんですポリゴンキャラは、生理的に。こうしてみるとＳＳもＰＳもイイＲＰＧが無いなぁと思います。私も１本も持ってないです。「デビサマ」はやってみたいですが３Ｄは……苦手なんです、シクシク。

奴隷のドレモード Doremodo

うぃっす。つい数日前まで「バイオハザード」にはまってました。いやぁ～、面白かったです。発売前から買うと決めてはいたんですけど、あんなに面白いとは思ってませんでした。操作性が悪いだとか、あの視点変更が嫌だとか、アイテム集めが嫌だとかいう声も聞くけどまったく問題なし！ レベルの高いグラフィック、いつ襲われるかわからないあの緊張感、映画を見るような演出、個人的には90点の出来だと思ってます。おかげで仕事と食事と通勤と睡眠時間以外は「バイオ」をプレイしまくりました。おかげでエンディングは全（下へ）
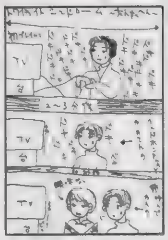


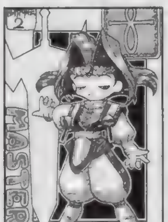


▲千葉県 フランドルスー＝あいさん：それは言わない……にできませんよねぇ。



◀愛知県 にゃんにゃんとやらさん：うれしさ！ にじみ出てます。

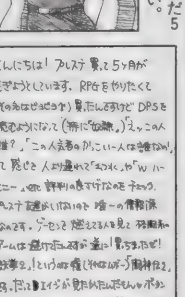

◀福岡県 毛の雲さん：「バイオ」はどうですか？ やってます？



◀福島県 茸山さん：かわいいです。だから女の子だって……。



◀神奈川県 多奈竜さん：まだ5歳なのですね（笑）。つよーい。



▲東京都 星宿さん：ハガキで知るキャラ。そこからゲーム入るのもＯＫです。

GMCD News

今回から始まる新コーナー！ 最新予定の気になるGMCDやアニメサントラなどをドレドシ紹介していきます。

5月7日発売
・「ときめきメモリアルサウンドコレクション2」¥3,000（税込）キング
・「ビヨンド ザ ビヨンド」¥2,700（税込）アンティノス

5月9日発売・「ヒューマンタッチ（機動新世紀ガンダムXより）」¥900（税込）エアーズ

5月22日発売
・「私が天使だったらいいのに／まなドセ」予価¥1,000（税込）キング
・「ステレオドラマ もっと！ときめきメモリアル MAY ―featuring 美樹原愛―」予価¥2,800（税込）キング
・「Pro-Fusion沙羅曼陀（仮）」予価¥3,000（税込）キング
・「セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）」予価¥2,200（税込）キング
・「ファルコム ボーカルコレクションIV」予価¥2,500（税込）キング

5月25日発売・「日曜見よう！」（桜井智＆井上喜久子）¥1,000（税込）ポリグラム
・「風の轍唱」（横山智佐）¥800（税込）ポリグラム

6月5日・「CDドラマ 英雄伝説IV 朱紅い雫 THE LEGEND OF HEROES IV（仮）」予価¥3,000（税込）キング


◀春の期待の新作組「ガンダムX」よりEDシングル

ゲームソフト激論座談会

「鉄拳２」のデキってばなんか妙にスゴイですよねぇ。システムとかその辺は置いておくとしても、単純にロード時間の短さとかがロムのゲームとそんなに変わらないじゃないですか。『第４次Ｓ』を挫折したのはロード時間の長さが原因だったし（あとセーブ時間の長さも……）。『ＲＲＲ』といい、なんでナムコはこんなにスゴイんでしょ？」東京都 幸田萬さん：

魔：はぁ……タメイキ出ちゃいますな。確かに。ナムコスゴスギ。カタカナだとなんか変だけど。

ち：ウィっす。そうですな。なんでここまでってくらい他のメーカーと差が付いてますな。

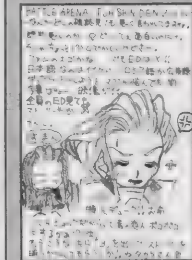
う：まあ、特に「鉄拳２」はポリゴンバリバリなゲームだから、ＣＤアクセスを短く出来るワケなんだけど……尋常じゃない。

田：私はずっと「あすか120％」やってましたから関係ないです。

魔：いや、「あすか」もゲームとしては良いんだけど……。

ち：比べればかなりアクセスに時間がかかりますな。

魔：まあ、田島のように、趣味がハッキリしてる人はたくさんいるだろうけど、ナムコ「鉄拳」のプログラムはＰＳ業界一と言っても過言じゃない。



◀宮城県 こうらみりなさん：普通の人にはちょうど良いのです。やはり。必殺技出ますしね。

う：あとは今後その１位の座をどのメーカーが奪い取るか。しかしそこにＳＣＥの名前が上がりにくいこの現状……。

ち：「ジャンピングフラッシュ！」くらいですからな。

田：他の２陣営の最大最強のソフトメーカー＝ハードメーカーって図式が成立しない。

魔：ハードメーカーが強いと態度も契約もワガママになるから、今のママでもいい気もするけど。

ち：微妙ですなぁ。

「バイオハザード」いいです。確かに電撃のレビューのように操作性はいまいちだけど、そこから得られる快感は……もう……。こういうのやりたかったんですヨオ。「トワイライトシンドローム」の未達成感が、これでなんとか解消されました。ありがとうカプコン。『ヴァンパイア』の不快感はこれで10%減」栃木県 瀧シンさん：

ち：これまでにもあの手のホラーモノは結構あったんだよね。『アローン・イン・ザ・ダーク』とか。でも操作性や行り込みが『バイオ』からみればかなり粗かったなぁ。

魔：これは『バイオ』をやったからわかったことだよね。オレ『アローン』パソコンでやったけど、当時はかなり楽しかったモン。

う：音のリアルさも見事だしね、『バイオ』。

魔：さっき問題になったアクセスは……確かにちと長いんだけど、ほとんど気にならないゲームシステムに仕上げてる。

田：気になる場所のアクセスは短いし。楽しかったし。

「やられましたよ『ガンダムVer.2.0』いや、システムやなんかはDPS読んでたんで前作＋αだってのはわかってたからいいんですけど……なんだ、あの限定版に付属してた本は！ あれで定価が３千円も高くなってるとわ！ それだけあればDPSが何冊買えたか……かなり悲しかったです」青森県 ナキミシズクさん：

魔：……確かに。あの限定版はトホホだったよなぁ。

う：オレ見てないんだよねぇ。

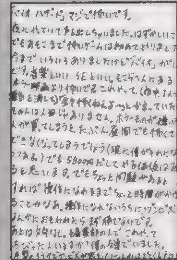
田：限定版だから、数が少ないんですよ。

う：そんなことはわかってるケドね～。

ち：あれならマウスやコントローラが付属している限定版の方が何千倍も良かったとまで言われてる。

魔：トホホ。「ガンダム」はゲーム自体も結構賛否両論だし。

う：うまくなれば気持ちいいんだけど、うまくならないと気持ち悪いまま。ドラマも中途半端だし。



◀神奈川県 須藤太一さん：犬が最初の難関なのは間違いないです。最新にしては強すぎ。

「メモリーカードを何とかしましょう。既に５枚目、しかもどこに何が入っているかいまいちわからなくなってしまいました。頼むから大容量のカード出してよぉ」岐阜県 しりがくれさん：

魔：こないだソニーの偉い人に会った時、言っておきました。「アクセスが速くて大容量のメモリーカード」を発売してくれって。頷いてたけど……発売されるかなぁ。

う：どうしたって今の容量じゃ足りないよな。せめてＳＳのメモリーカートリッジ程度は容量ないと。

ち：ＤＰＳどではお馴染み。

魔：読者コーナーのここを見ろって一緒に言っといたけど。さて？

「ワープの新作『エネミーゼロ』はSSで発売ですか。SCEは何やってるのかなぁ？ どうなんです？」和歌山県 きょうーさん：

ち：この件についてはイロイロあるらしいんだけど……。

魔：なぜもめたか、何にもめたか、公式発表をして欲しいんだけど。じゃなきゃ何も言えん。ＳＣＥからコメントないし。

田：でも、楽しそうなゲームが離れていくのは悲しいですな。

う：うむ。キミにしてはＯＫでナイスな意見だ。

他機種のことも話したい

どもでーす。（ち）でーす。欄外でも書きましたが、春のアニメがけっこう佳作ぞろいで嬉しいでーす。さあいくぞ――――――――（文字数稼ぎ）！！

え一他機種の話ですか。といっても賑やかなのはＳＳとエロゲーくらいっすかねぇー。ＳＳはエルフの参入やオウガシリーズの発表があったからね。とくにエルフの参入は大きいのかもしれない。ほかのアダルトメーカーの参入の呼び水になるのでは……。ＳＳはオヤジ系とオタク系のアダルトが程良く混在してますんで、興味のある方は是非。安くなったし。

最近、やっぱりというか昔からそうなんだろうけど、ＳＳ好きです。持ってるソフトは２０本以上だしねぇ。ＰＳ誌の関係者のくせに。はは。まぁしょうがないっす。昔からソニー製品では痛い目見てますから。WMもディスクマンもラジカセもＬＤもみんな壊れました。買ってすぐに。トホホ。今では、電化製品は基本的にソニー製は買わないです。トリニトロン管は好きなんだけどね。ちなみに、持ってるＰＳソフトは現在５本です。３Ｄ嫌いのせいかも。

SS-1

ＳＳといえば、アダルトゲーム。４月末は、「スーチーパイII」や「野々村病院の人々」、「爆れつハンター（こりゃアダルトじゃなかったっけ）」等々、オタク系の欲情系ソフトが乱発すれね。

さて本題です。ビクターの「慶応遊撃隊 活劇編」はどうでしょうか。前作は何だったけれども、キャラはかわいいし。いいかも。ちょっと延びたみたいですけど、サンソフトの「アルバートオデッセイ外伝」も良さげですねぇ。作りもしっかりしてそうだしね。でも最大の期待はなんといっても７月５日予定の「ラングIII」。システムは変わってもノリは踏襲してるんでナイスで超ＯＫです。

SS-2

今月はまたまたサターン情報やります。今が旬ですしね。ほかもあんまり無いので……。「ナイツ」です。あのソニックのスピードの概念を３Ｄで活かすとどうなるか？ そんな感じのソフトでしょうか。凄まじいスピードで自在に飛び回るさまは圧巻です。キャラは好き嫌いがあるでしょうけども私は期待度大ですね。そして気になるのがエルフの次回作。おそらくは「同級生２」あたりでは？ と思うのですがねぇ。追伸、「ＥＯ」がＳＳで出るのは嬉しいです。まぁ、管理が行き過ぎるのも問題があるとゆうことですか？ もちろん放任もかなりマズイんですけどね。

パソコン

ＫＳＳから秋発売予定のファンタジーＳＬＧの「イノセント・トゥアー」が結構良さそうです。開発スタッフは、『メルクリウスプリティー』を作ったチームが担当しているとのことで、雰囲気なんかは『メルクリウス』の流れを汲んでおり、グラフィックも綺麗です。詳細は電撃王をチェックしてね。後は、基本的にＤＯＳのゲームのラインナップが少なくて95向けばかりです。ＫＳＳさんはそんな中でもリリース本数があるので嬉しいですね。アダルトを見ると謎の「下級生」が見えてきました。キャラはあまり個性的でなく、何ですけれども、システム的には期待できそうです。

その他

えー、ＳＦＣは当分買う物無いっす。64は本体は欲しいけど、ソフトが無いのでどうしようかな？ ＦＸは「デアラング」は買いですが、いかんせん本体が高いし……。アーケードではテクモの「闘姫伝承」がいいですなぁ。アーケード初の完全ギャル格闘だし、結構面白いし。ネオジオ系ではサンソフトの「ワクワク７」がいつ頃登場してくるかが気になります。『ＧＦ』の轍を踏まえてどうなってくるか、今から楽しみです。まぁ、ここらへんの２Ｄ格闘系はＳＳに移植してくる（時期は分からないけれども）だろうし、移植度も高そうだし、うーん、早く家で遊びたい。

奴隷のドレモード Doremodo

（上からの続き）パターン見たし、当然、クリスとジルともにロケットランチャーもスペシャルキーも持っている状態です。マップもアイテムの位置も完璧に暗記してるし、仕事でもないのによくやったなぁ～と自分でも呆れています（笑）。しかも気がつくとエンディングテーマを口ずさんでたり……う～ん、やっぱりシングルＣＤ買おうかな？ もちろん「バイオハザード２」は死んでも買います！ カプコンさん、早く出してくれ～～～。今度は着替えがイロイロできるといいなぁ。春麗とかキャミーとかさくらとか。

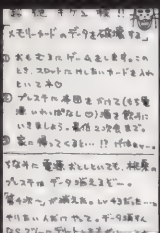
さてさて、前回募集したライター講座ですが、まだ、そんなにハガキが来てません。ライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。さて、そしてまたも新企画！　名付けて「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は220以上、240文字以内。熱い思いをハガキでどーぞ！

PS拡張計画

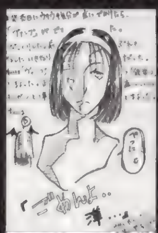
まいどどーも（ち）です。パソコン欲しいでーす。でも部屋が狭いので置けませーん。もう２台あるので邪魔でーす。はぁ、とほほ。

「PSってゲームが始まるまでの時間って何かSSより遅いような気がするんですけれども、何か理由があるんでしょうか？　友人の家でSSの『KOF'95』を遊んだら随分速かったので……。PS版はこれくらい速くなるのでしょうか？」千葉県　阿チカンさん

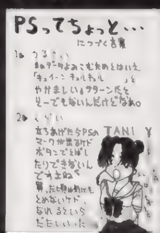
そうですね、とりあえずはっきり言うとCD－ROMドライブはSSの方が高級品です。ゆえにPSはアクセスが遅いんです。SS版「KOF'95」に関しては、アクセスの時間を短くできるロムがついているので、大分速いのです。PSもそういった拡張機器は用意できるらしいのですが、PS版「KOF'95」には付かないそうで残念です。キャラパターンの多い２D系の格闘にはあると便利だと思いますが、こればっかりはメーカー次第でしょうか。カプコンの「マーブルスーパーヒーローズ」あたりも、こういった手法で完全移植が実現できそうですし、操作性も向上するんではないでしょうか？　でるといいんですけど！　ね！



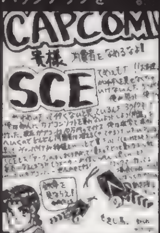
▲長崎県　桃栗てくのさん：こ、怖いです。バックアップを……。



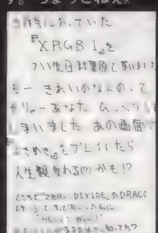
▲岐阜県　中村由花子さん：いきなりすぎです。ちょっとねぇ。



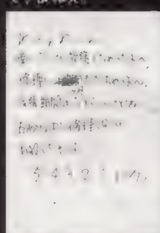
▲北海道　藤川梨良さん：リスタートが遅いですよねぇ。



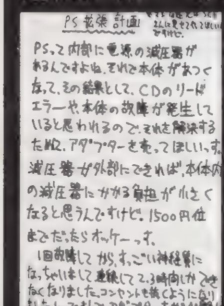
▲熊本県　ヒデモンさん：同盟ですか。結果が良ければ○です。



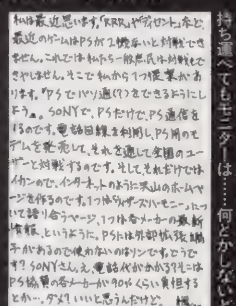
▲東京都　御輪稲さん：RGBは究極ですから。クッキリします。



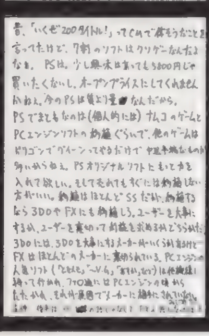
▲東京都　Mr．Bossさん：死んじゃダメです。ね。



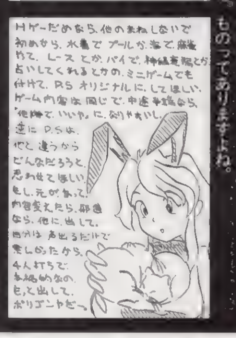
◀岩手県　カリ使さん：アダプターは一長一短。確かにアダプターでもOKです。



◀青森県　楓さん：そうですよねん。PSは持ち運べてもモニターは……何とかしないと。



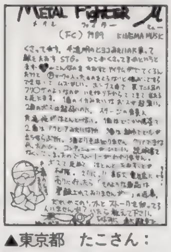
◀東京都　フルシチョフさん：価格、値引きの問題は大きいです。求む！解決策！



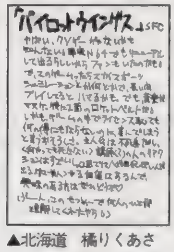
◀静岡県　ともさん：胸見えなくても、Hなものってありますよね。

クソゲーマー万才

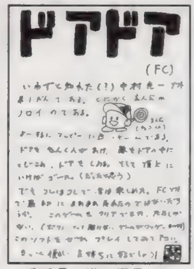
３月はゲームソフトを15本も買ってしまった。ハッキリ言ってツライ…。ツライけど楽しかった。あぁ～シアワセ(涙)。(う)



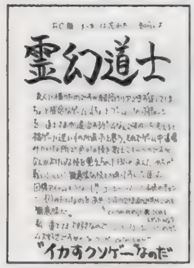
▲東京都　たこさん：当たり判定も変なんですよ。ムズかったです。



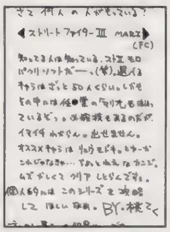
▲北海道　橘りくあさん：ハマってた人も多かったですよ。



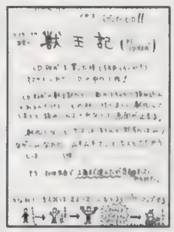
▲愛媛県　織田信長さん：いい分ゲームでしたよ「ドアドア」(笑)。



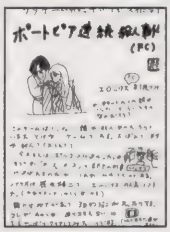
▲東京都　高中夏生さん：愛すべきクソゲーコーナーです。○です。



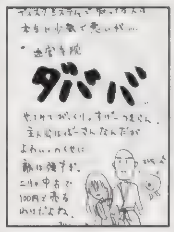
▲長崎県　桃栗てくのさん：パクリはヤバイです。特にゲーム関係。



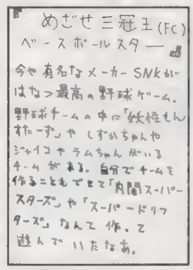
▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：確かにビックリしました。



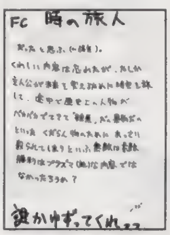
▲愛媛県　織田信長さん：もっとやりこまないと。GOです。



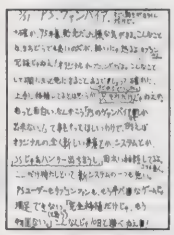
▲静岡県　たかこさん：すいません。クリアしました。



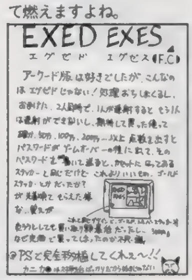
▲秋田県　エリア88さん：自分のチームって燃えますよね。



▲大阪府　信乃さん：プラズマならOKなのでわ？　火の玉？



▲大阪府　新美賢佳さん：確かに「何か」が欲しかったです。



▲岐阜県　ひびちゃんさん：あの頃は不思議がいっぱいでした。

世間は春なのに、ボクの心はとっても寒い。何故かって？　そりゃお金がないからです。理由は…いや、言えません（上のリードも原因の一部)。また誰かに借金しないと…トホホ。では、おハガキを……。

「近ごろは昔のFC全盛期のように、キョーレツなクソゲーになかなか出会えません。寂しいやら、うれしいやら……。で、ディスクシステムの『レリクス』はクソゲーでしょうか？　私はかなり…だと思います。一応エンディングは見ましたけどね。なかなか寒かったです。」栃木県　〇次朗さん

いやいやクソゲーがないということはいいことではないでしょうか。確かにクソゲー愛好家としては、最近ちょっと物足りない（?）ですが…。買ってワクワクしながら家に帰り、ドキドキしながらプレイする。そしてその気持ちが、まるで海水浴で遠くまで泳いできた時、浮き輪に穴が開いていたのを発見した時のような、脱力感にも絶望感にも似たあの感じ。あれがたまりませんな。そうそう「レリクス」。私もプレイしました。あれはいろんな意味でクソゲーです。保証付きで。



脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●バンダイビジュアルから期待のOVA大作大連発!!

オリジナルビデオアニメーション（OVA）業界でもリリースの量とそのクォリティには定評のあるバンダイビジュアル・エモーションレーベルから、期待のが３作品リリースされる。第１弾は、セーラームーンの作画監督＆キャラデザとして数々の傑作を生みだした伊藤郁子（キャラデザイン及び作画監督）と演出として名を馳せた佐藤順一（脚本、総指揮）が送る「魔法使いTai！」。５月２５日発売予定、￥5,000（税込）。第２弾は、キャラデザインと作画監督を石田敦子が担当する「シャーマニックプリンセス」。６月25日発売予定、￥5,800（税込）。第３弾は、ゆうきまさみの未完の傑作のOVA化作品「鉄腕バーディー」。アニメーション制作を鬼才・川尻義昭率いるマッドハウスが担当する一押しの作品だ。７月25日発売予定、￥6,000（税込）

●気になるアニメ情報!!

キングから好評発売中のビデオ「新世紀エヴァンゲリオン」。未完の本作品がLD化に当たり一部作り直されるとのこと。金があれば第25、26話は必買？



▼惜しくもTVでは完結できなかった「エヴァ」。こんどこそ終わらせてくれるのか？

最近「スラムダンク」にハマリにハマッている。月曜日が（怪しい店なら土曜でも可）待ち遠しくてたまらない。当然、単行本は全巻揃っている上にこれまでに10～20回は繰り返して読んだような気がする。最近は特に作者の井上雄彦氏の才能が大爆発しているし。あれだけ個性的なたくさんのキャラを、殺さずに、主人公を立てることが出来るモンだ。その洗練されたネームに、戦慄を覚えることすらあるもん。クライマックスなのかなぁ？　続けるのかなぁ？　寛という伏線は投げ出して終わっても可だ。個人的には。

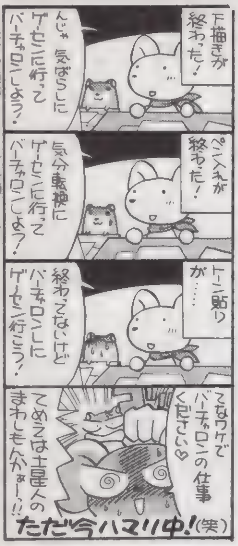
奴隷バカライターリスト


■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。たいていバカなことしか考えていない。

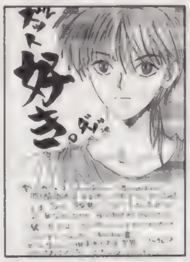

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビしてるのがちと心配。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思い立ったら吉日で、プレミアムに弱い特性を持つ。

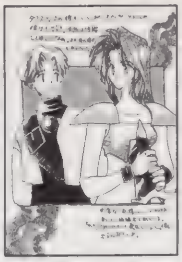
まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ




▲岐阜県　チェルシーガールさん：やんけ！　ってフェリシアがかわいい。



▲神奈川県　気分爽快さん：チャチャはマンガがおもしろいです。

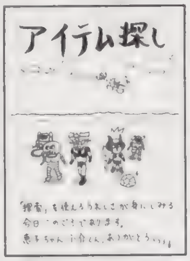

▲群馬県　藤谷主さん：彼女、今はどうしているんでしょう？



▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：虹野さんはこんな物を！　ウソです。



▲滋賀県　ごぢうりさん：その通り。彼は原子力で動いてます（仮）。



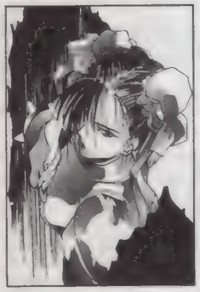
▲千葉県　オーラちからさん：みんなでうろうろ。なんかかわいいです。



▲佐賀県　愛夢リュウセーさん：聞きたかったですねぇ。

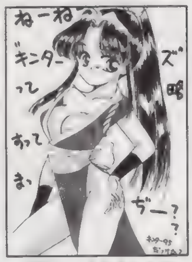


▲神奈川県　ぱん子さん：がんばったんですよ。それがいいんです！

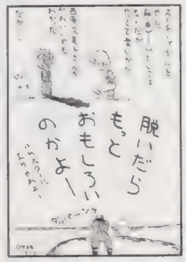

◀岩手県　伊藤勇太さん：春麗、基本。やっぱりカッコイイです。



▲神奈川県　夜魔さん：しゃべるんじゃないでしょうか？　どうです？



▲京都府　月子さん：単に「ＫＯＦ」でいいんですけどね？　ねぇ？



▲静岡県　ともさん：ハムスターにはエサ忘れちゃいけません。



▲熊本県　真島まなつさん：え〜や〜だ〜が即答な感じでグーです。



◀長野県　楠本由貴恵さん：確かに比例するかもしれません。


▲京都府　稀いずみさん：の文字がないです。本名も教えて下さい。



▲滋賀県　ごぢうりさん：秋には絶対出てほしいなぁ。ね？



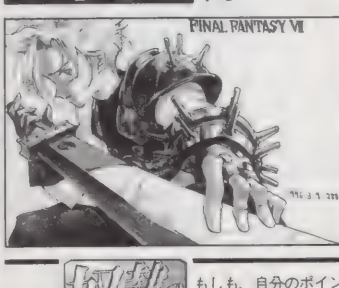
▲埼玉県　よしづかさん：カズヤＥＤも悪者ですしね。いいですよね。


▲愛知県　AKIRA．A さん：デューク強いし。叔父さんですけど。

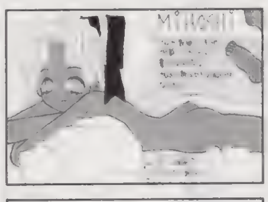


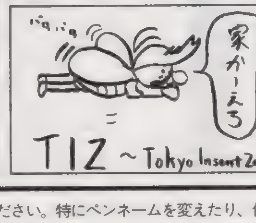
◀岐阜県　ズバットPSさん：後ろにいるシンバルお兄さんはまた鼻血でしょうか？


▶埼玉県　鳥さん：光と影が美しい覇王丸。ニヤリ。不敵な感じがバッチリです。



◀三重県　288さん：力持ちですよねぇ。彼。きっと。超カッコイイです（笑）。

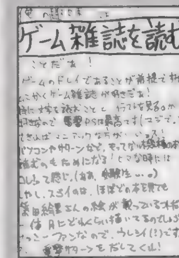

◀広島県　さくらもち餡子さん：美星好きは一家に1人いるらしいです。



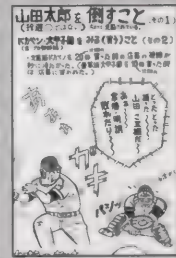
◀大阪府　黒ふんさん：あ〜んむしむしＱ……って感じでしょうか（笑）。

奴隷の趣味

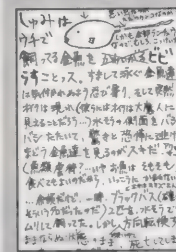
なぜ、みんなこんなに好きなことがあるのかフ・シ・ギ。こだわって、コダワリ続けるあなたの秘密を、気のいい仲魔、いや仲間にちょっとだけ教えて下さい。（魔）

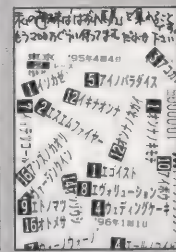


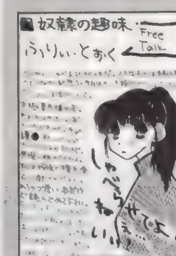
▲兵庫県　カルコプリーナさん：最後はファンコールになってます（笑）。



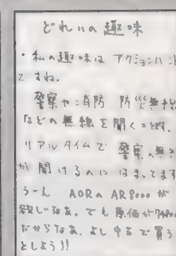
▲宮城県　ドリームボールさん：とんでもないですよね。太郎くんは。


▲愛媛県　ＧＲＵさん：かわいそうですよぉ。ビビらせちゃ。


▲東京都　noma＋小野さん：虚しいです。確かに虚しすぎです。無常。



▲神奈川県　綾小路優さん：何でも話すことから始まりますから。



▲秋田県　エリア８８さん：結構多い無線好き。いいですよね。

「ＣＤシングルを集めています。特に趣味はなくてラジオとかで聞いて、良いと思ったら即買い。とりあえず数えてみたら、現在183 枚ありました。今日も3 枚買ってしまったので、今後もどんどん増えていくでしょう」山形県　能登講未さん：

実はオレ、ＣＤの衝動買いは大得意です。能登さんはラジオで聞いてから買うからまだ良いけど、ジャケットとタイトルだけで買っちゃったりもします。駅から会社までにあるＣＤ屋さんが、中古売りをハデに始めたので、ついつい買い込んでしまいます。ちょっと前のＣＤなんて¥800で買えちゃうんだもん。って¥800も結構な金額だけど。大人だからソレくらいだとついつい大量買いしちゃって……昨日も3 枚ほど…ダメですな。

「自転車で遠出するのが趣味です。1日走り回ると太股パンパンですけど、超気持ちいいです。夏には3 度目の鹿児島へ行くことにしました」広島県　ラッチリィさん：

ウチの父方の祖父は群馬県水上から東京まで帰ってきたことがあります。しかも70歳過ぎてから。親戚一同ビックリ。若いウチは自らの体力に挑戦するのも良いことだと思います。年を取ったら気をつけようね（笑）。

奴隷のDoreinodo

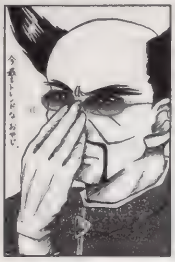
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタにしてねぇ。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はメキメキギャルゲー路線にデビューしている。


■うききくん：今は？ あ、「グルグル2」ですか。ユカ兄さんとも呼ばれるウッキーでラッキーな浪費家。


■マンモーくん：なんか最近登場しないと思ったら、こそこそ何かしてたらしい。次号当たりで復活？


■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくあおるのが好き。無責任に言い捨てるのも好き。


◀神奈川県 しもんうしおさん：親父大活躍ですよねぇ。



◀神奈川県 幻夕貴さん：なんだか冬でも暖かいです（笑）。



▲北海道 あずまことねさん：イカしてたでしょう？ 使えるんですよ。

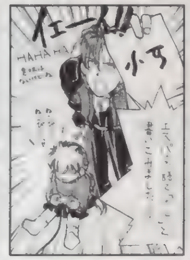

▲奈良県 ジョリ谷ピンタさん：アクセス時間かかるんですかねぇ。



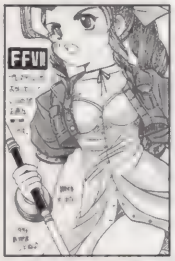
▲千葉県 小泉英夫さん：撃ち放題で気持ちいいらしいですよ。



▲広島県 苦紗美丸さん：かわいすぎです。上げてる手がもう……。



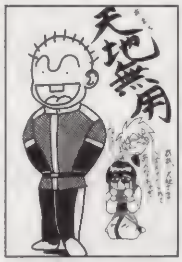
▲東京都 祥人さん：ナルさまいいですねぇ。遊んでそう（笑）。



◀北海道 あずまことねさん：良かったです。服もいいです。

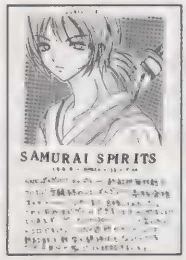


◀新潟県 高丸じえさん：「しっぽ」不思議で楽しいですよ。

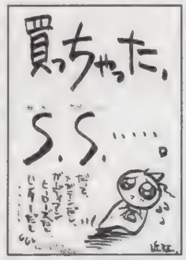


▲石川県 ヤカンけっとるさん：ソレはあまりにあんまりですねぇ。


▲滋賀県 チェルシーガールさん：どんなに悪者でもあの頭じゃ……。

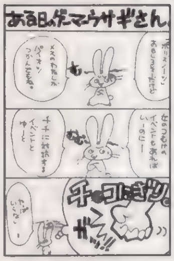


▲三重県 桃亀イリヒさん：家でゲームで遊ぶのが1番（笑）。



▲神奈川県 近江せにょさん：「ドラゴンフォース」もいいですよ。

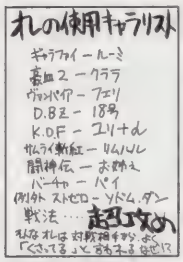

▲神奈川県 佐伯真雪さん：違うプレイしようと心に誓っても……。



◀新潟県 HAL-000さん：いらないですよねぇ。きっと。



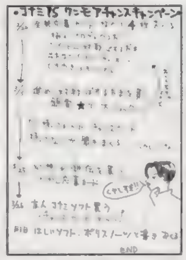
◀東京都 片桐彩子さん：俺様はと言われちゃしょうがないかもです。

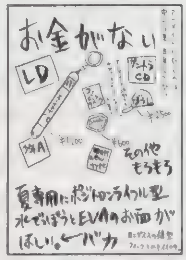


▲埼玉県 大類敦士さん：そっくりな人が編集部にもいます。

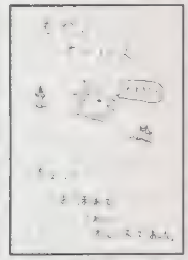


▲東京都 桜丸さん：いいんです。今は。いつかきっと！ なのです。


▲福岡県 毛の霊さん：トホホです。でも、買いましたねぇ。



▲千葉県 オーラちからさん：編集部にはジャンパーもあります。


▲大阪府 黒ふんさん：うれしい？ そうなんですか？ うれしい？

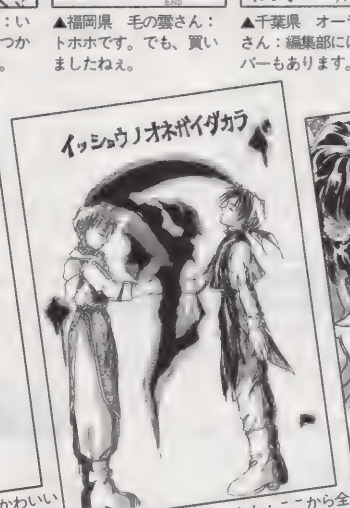


▲千葉県 竹内はなこさん：校章とかのエムブレムがカッコイイですよね。

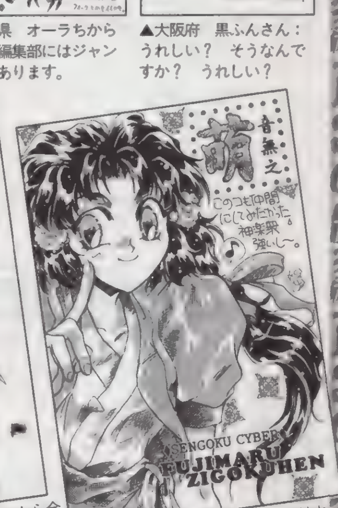

▲茨城県 まみこさん：実は編集部でも確かめました。履いてましたね（当然）。



▲神奈川県 美大仏さん：由美、かわいいですよねぇ。どうです？



▲東京都 R・ジャジャさん：ここから全ては始まったのです。



▲千葉県 真鍋淳子さん：敵に、魅力的なキャラが多いですよね。



◀新潟県 高丸じえさん：開発ではコグロと呼ばれているそうです。



◀岐阜県 KUKUMAさん：レイレイいないですし。PS版。悲しいです。

なんと！隔週刊化！どうする？

ハガキは命の次に大事であるとドレイ黙示録第５章第79節に示して有る通り！ 心に何事かあった際には糧となり、支えとなり、全てに変わる救いになるのです。さあ、信じましょう！ ハガキのミラクルパワーを！ ダメな大人になるために！ ってそんなに信じられても恥ずかしくて困っちゃうかもしれませんが、どんな時でも明るくスマイリル。リルリル、リラルルリラルルリップ！ ハガキの精になぁ～れ！ すると一面に花が咲き乱れましたとさ。めでたし。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！ 今回から新規でＧＯ！

電撃PlayStation 6月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（130ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは5月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]魔法少女ファンシーCOCO ②[特報]ドキドキプリティリーグ ③[特報]さるかにハムぞう ④[巻頭]TOBAL NO.1 ⑤[巻頭]女神異聞録ペルソナ ⑥[巻頭]ゼロディバイド2 ⑦[巻頭]マクロスVF-X ⑧[巻頭]BELTLOGGER 9 ⑨[巻頭]スペクトラルタワー ⑩[巻頭]アークザラッドII ⑪[巻頭]キングオブファイターズ'95 ⑫[SS1]鉄拳2 ⑬[SS1]バイオハザード ⑭[SS1]ギャラクシーファイト ⑮[SS1]ジャンピングフラッシュ！2 ⑯[SS1]機動戦士ガンダムVer.2.0 ⑰[SS1]太陽のしっぽ ⑱新作ソフトレビューtheDEEPER ⑲読者参加T&Sアタック ⑳PS移植化計画＋色絵ベリーグッド ㉑電撃プレイクエスチョン ㉒[まんが]太陽のしっぽはじめて物語 ㉓ウラワザデータベース ㉔電撃コラムス ㉕[読者コーナー]PSの奴隷 ㉖[超教師]ときめきプライベートコレクション ㉗[超教師]ウェディングピーチ ㉘[超教師]卒業～クロスワールド ㉙[超教師]はるかぜ戦隊Vフォース ㉚[超教師]新フォーチュン・クエスト ㉛[超教師]ノエル ㉜[SS2]新・遙かなるオーガスタ ㉝[SS2]時空探偵DD ㉞[SS2]ストライカーズ1945 ㉟[SS2]ワイルドアームズ ㊱[SS2]エイリアントリロジー ㊲[SS2]伝説のオウガバトル ㊳電撃ランキングステーション ㊴電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【10】【17】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を16～17ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている（本誌・増刊とも） ②毎号買っている（本誌のみ）③毎号買っている（増刊のみ）④ときどき買っている（本誌・増刊とも）⑤ときどき買っている（本誌のみ）⑥ときどき買っている（増刊のみ） ⑦初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【18】電撃プレイステーションの隔週刊が決定しましたが、どうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション6月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

3月増刊号S

1:第4次スーパーロボット大戦S
安部智裕（大阪府）柏木直（熊本県）木野本裕也（広島県）

2:うえるかむはうす
間島裕樹（香川県）大崎千恵（島根県）深野景子（京都府）

3:ウィザーズハーモニーマウスパッド
高橋俊樹（岩手県）蝦名充（神奈川県）関口利光（栃木県）山本進（新潟県）安河内直子（大阪府）他295名

4:ときめき対戦ぱずるだま宣伝用ポスター
田口加奈子（埼玉県）

5:ときめきメモリアルメモリーカードシール
乾政美（鳥取県）青野圭一（神奈川県）峯山敬史（三重県）見藤大（千葉県）田村淳一（埼玉県）他55名

6:ユニバーサルバーチャパチスロテレカ
本内心次郎（沖縄県）他4名

7:ネオプラネットテレカ
佐竹隆（愛知県）河本秋枝（兵庫県）宇佐美昭雄（大阪府）岡田有史（京都府）大川純（栃木県）

8:カゲキの競馬天国
佐々木李太郎（長野県）他4名

9:鉄拳2スペシャルカレンダー
藤本信太郎（福岡県）久松洋平（静岡県）中川明代（宮城県）荒瀬憲治（高知県）西平賀貢（沖縄県）

4月号

1:でろーんでろでろ
新垣貴久（東京都）山田邦彦（東京都）山田敦紘（栃木県）

2:ヴィークル・キャバリアー
佐野あかり（東京都）川浪一仁（沖縄県）

3:でかくつ下
斎嘉之（宮城県）

4:海底大戦争ぬいぐるみ
玉熊信克（山形県）山本秀夫（埼玉県）小島拳（東京都）

5:キングスフィールドIII卓上カレンダー
山口慎司（茨城県）田中慎一（愛媛県）仲野達也（千葉県）大石英範（東京都）鈴木博士（宮城県）他25名

6:デスマスクTシャツ
小池和洋（茨城県）岡本泰幸（大阪府）原好美（島根県）

7:ディスクワールドキュイーンカレンダー
上藤秀一（京都府）篠崎智宏（兵庫県）鈴原美紀子（奈良県）他7名

8:インタラクティブキャンパスインフォメーション
中村次郎（滋賀県）佐藤大介（東京都）大木毅（静岡県）西村志麻子（大阪府）

9:魔法少女プリティーサミーテレカ
栗田拓真（神奈川県）渡邊高行（鹿児島県）末武史裕（北海道）

10:鉄拳2スペシャルカレンダー
矢田和也（大阪府）小西敦貴（滋賀県）水盛里織（千葉県）江代光二（長崎県）山田晴康（北海道）



イラスト／さいとうつかさ

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント⑥係

〒	□□□－□□	ここにはなにも 書かないでください。
住所	都道 府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな	生年月日
	男・女	年（西暦） 19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P.130電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】　【2】　【3】

【4】　【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】　【11】

【12】

【13】

【14】　【15】　【16】

【17】　【18】

【19】　【20】

【21】

キリトリ線

ときめきメモリアル PRIVATE COLLECTION プライベートコレクション

今月もサービスしちゃうわよん❤

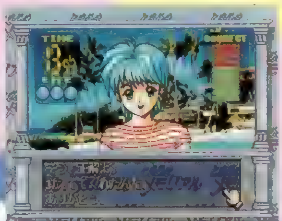
ファン必携の『プライベート〜』からは、クイズとオープニングメッセージをピックアップ。そしてイベントレポート、黒崎彩子インタビューなど、今回はヴォイス特集でお送りする！

ときめきメモリアル
プライベートコレクション

ジャンル	ETC	価格	¥3,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	マウス、メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月26日(発売中)		

オールクリアは当たり前!「カルトペアクイズ」をとことん楽しむ!!

400問ある問題から正解・不正解時のセリフまですべてしゃべりまくり。それだけに、できるだけ多くのセリフを聞きたいってもんだよね。オールクリアしたらおしまい、なんてもったいないぞ。



▶背景もランダムでいろいろ変わるぞ。何種類あるかチェックしてみるのも楽しいかも。

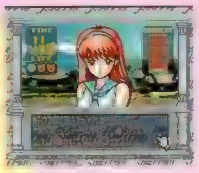
★ギリギリまで粘っちゃおう!



▲古式さんのセリフを全部聞くと残りタイムは1秒以下(笑)。

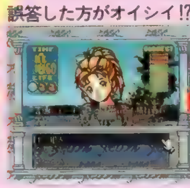
残りタイムが5秒以下になると、女のコがしゃべってくれるぞ。キャラによっては数パターンあるのでチェック！

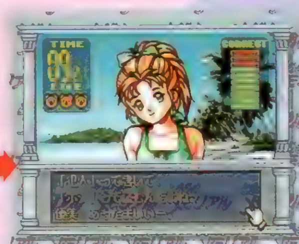
★わざと間違えて楽しさ倍増!!



▲詩織も歌ったりボケたりしてくれます。これは誤答した方がオイシイ!?

このクイズのすごいところは、間違った答えにもそれに対応したリアクションがちゃんと用意されてること。1度正解した問題なら、わざと間違えてセリフをいっぱい聞いちゃおう。思わず爆笑してしまうリアクションもあるぞ。

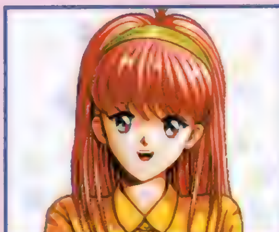




◀訳のわからないリアクションをして笑わせてくれる優美ちゃん。くだらないギャグにも喜んでくれるし、さすが(?)です。

キミはもう見た？ 聞いた？ 全キャラオープニングメッセージ

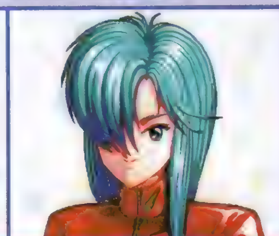
デモ画面でボタンを押したとき、ランダムでキャラが登場し、一言あいさつしてくれるよね。このときのグラフィックとセリフは、もちろんオリジナル。このオープニングメッセージを13人全員一気に大公開だ！



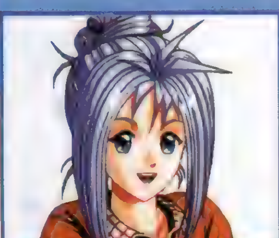
また、会えたね



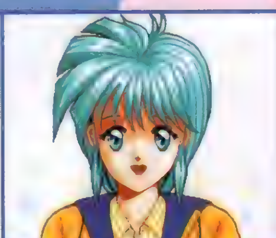
また会えましたね



また会えたわね



ハ〜イ! また会えたわねっ



また会えたね



またお会いできましたねぇ



また、会えたな



また会えて嬉しいでしょう?



また会えるなんて超〜偶然!



あの…また、会えましたね



うわ〜い! また会えちゃったよ



あれ? 偶然! また会っちゃったね



僕にまた会えるとは運のいいヤツだ

イベントレポート第2弾!

「もっと!ときめきメモリアル」全国イベントキャラバン'96春

4/6 東京・杉並公会堂

この日は春のイベントキャラバン最終日。小野坂昌也さん、金月真美さん、黒崎彩子さん、長沢ゆりかさんの4人に加えて五十嵐麗さんと丹下桜さんも特別ゲストとして参加し、とってもにぎやかなイベントとなった。恒例の記念撮影、トーク、歌の他にも、丹下さんが中心となってファンの質問に答えるコーナーや、コナミティーンズコンテストグランプリの栗林三枝さんのお披露目なども行われた。中でもすごかったのは、五十嵐さんと会場千人との「ねぇ、みんな？」「はい、鏡さん！」の掛け合い。この連発に金月さんは大喜びしていたぞ。

アンコールに応えて全員で歌う「二人の時」では会場が総立ち状態になり、いつまでも拍手が鳴りやまなかった。



▲丹下さんは、ラジオの続編がCDで出ることをこの場で発表した。



▶千秋楽だけあって、出演者、観客、スタッフ、取材陣(笑)の興奮もピークに達した。



◀美女4人による質問コーナー。会場とのふれあいが微笑ましい。



▲会場からの「三枝ちゃ〜ん」という声援にちょっと照れ気味な栗林さん。

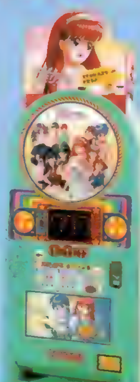


◀3バカトリオ(本人談)が歌う、ハレルヤの替え歌「手羽先の歌」。

お待ちかね!電撃PSだけの超稀少グッズ大プレゼント!!

『ときめき』ポスタードリームついに登場!!

スロットの数字を揃えるとポスターが当たるという「ポスタードリーム」に、『ときめき』版が登場！GW明けから全国のアーケード系に設置の予定だ。これを記念して景品ポスター9種を各1名にプレゼント。



各1名

①



等身大ビッグポスター

②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



コナミ特製ポスター極秘入手!

3名

イベントのジャンケンマッチなどでしか手に入らない貴重なポスターを3枚だけゲットに成功！　サインの有無など3枚にちょっとした違いがあるので、⑩〜⑫までを各1名にプレゼントだ。

⑩ノーマル(サイン無し)

⑪黒崎彩子直筆サイン入り

⑫金月真美&黒崎彩子直筆サイン入り

⑩〜⑫



黒崎彩子さんサイン入り画面写真

⑬



7名

P166〜P167のインタビューの際、黒崎彩子さんにサインをもらうことができた。この直筆サイン入り画面写真を7名にプレゼント。画面写真は2種類あるけど、どちらが手元に届くかは当たってからのお楽しみ！

応募方法

①〜⑬の欲しい賞品番号をチェックし、P130にあるプレゼントページの応募のきまりをよく読んで、付属のアンケートハガキで応募してね。お店じゃ絶対買えないモノばかりなので、この機会にゲットしちゃおうぜ。念のために書いておくけど、ハガキ1枚につき商品は1つ。「①〜⑬全部！」とかいうのは不可だぞ！

「ときめき」ポスタードリーム問い合わせ先：(株)バンプレスト　AM事業部
TEL：0473-67-7148　発売元：コナミ(株)　販売元：(株)バンプレスト

プライベートコレクション発売記念

黒崎彩子

AYAKO・KUROSAKI

春爛漫スペシャル・インタビュー

イベントで大活躍した古式ゆかりちゃん役の黒崎彩子さんを緊急ゲット！『プライベート～』発売記念ということで、しっかりプレイしていただきました。「古式ゆかりは地で演じている」説は果たして本当なのか？ ゲーム以外はどんなところで声が聴けるのか？ などなど、みんなの知りたいことにすべて答えます！ おちゃめな素顔が見え隠れするインタビューを、たっぷりご堪能ください。



ゆっくりしゃべるのって難しいんですよ

―『ときめきメモリアル プライベートコレクション』が発売されましたが、実際にプレイしてみていかがですか？

黒崎彩子さん(以下黒崎、敬称略)：こんな感じのゲームだと思わなかったので、プレイしてみて「こういうことだったのね」って思いました。でもクイズの5秒以下になってから「まだ、た～っぷり時間はありますよ」は失礼ですよねぇ(笑)。

―このアフレコのときの様子をお聞かせ下さい。

黒崎：台本が分厚かったわりには、アフレコのときはあっという間だったんです。もちろん、おうちではしっかり練習したんですけどもネ。

―クイズとかセリフ数が多くて、けっこう大変だったんじゃないかなと思っていたんですが。

黒崎：やっぱり最初のＰＣエンジン版のときが一番大変だった気がして……。だから今回に関しては、サクサクと終わった感じがしたんですよね。

―苦労した点はありますか？

黒崎：口調が速くなっちゃうっていうＮＧがありますね。あと、ずーっとゆっくりしゃべってるとイントネーションが変になってきちゃう。ずっと同じテンポでしゃべるっていうのは難しいですね。ゲームのときは、特にときめき状態と嫌い状態の区別が付けづらくて難しかったのを覚えています。

―今春は「ときめきイベントキャラバン」に参加されましたね。全国をまわってみていかがでしたか？

黒崎：イベントって初めてだったんです。普段は名前の出ない仕事だから、名前背負って顔を出すのって緊張するんですよ。それに、私が出て行っちゃってイメージを崩しちゃうんじゃないかって心配もありました。周りからは「同じだからいいんじゃないか」って言われたんですけど(笑)。3月20日のコナミスペシャルのときが、一番緊張しましたね。

―あれがイベント初登場でしたね。

黒崎：そうですね。あと私、出トチ（出番を間違えること）をやってしまったんですよ。キャラバン初日の京都で、上田祐司くんにくっついて出て行っちゃったんです。1つ言い訳させてもらうと、実は打ち合わせがなかったんですよ。

―え？ ぶっつけ本番だったんですか？

黒崎：うん。台本には〝ここで出る〞とかも書いてなかったんです。だから出なきゃっていう意識がすごくあって、出ちゃったんですよぉ。ところが東京の豊島公会堂では、出なきゃいけないところを出なかったんです(笑)。芝居をやってるときも、本番中に寝ちゃったこともあるんです(笑)。あまりにも緊張すると、プチッと気絶状態になっちゃうんですよ、私。でも、ホントにみんな良いお客さんなので、それに助けられてるって感じだったんですよ。

―イベントでの3バカトリオは最高でしたね(笑)。

黒崎：手羽先の歌とか？(笑)。あれは蟹味噌の歌がいっぱいあるんですよ。アリス版蟹味噌っていって、「やがてリングに蟹味噌たちが～」とかいうのもあったんですよ(笑)。もう大騒ぎしてて……3人で泣くほど笑ってました。



 PHOTO／まきたゆういち 協力／東京ＹＷＣＡ会館

しっかり者の黒崎さんでインプットしてね

──歌もご披露されましたが、大勢のファンの前で歌うのはいかがでしたか？
黒崎：すっごい緊張して喉がカラカラになっちゃったんですよ。最終日は緊張しすぎて、音ハズしちゃってたんですよぉ(笑)。でもみんな歌を覚えてくれてて、手拍子や掛け声を入れてくれたり、コーラスも全部歌ってくれるんですよ。それがすっごい嬉しかったですね。
── 4月6日の千秋楽はどうでした？
黒崎：最後にみんなで「二人の時」を歌ったんですけど、やっぱりちょっと感動しちゃって……。
──ファン総立ちでしたねえ。
黒崎：最初、アンコールなかったらどうしようとか言ってたんですよ。誰もアンコールをかけてくれなかったら、あのまま終わっちゃうっていう話だったんです。だから、みんなやってくれて良かったです。「二人の時」を歌っているとき、ファンのみんなとの連帯感みたいなのを感じて、思わず自分のパートを歌うときはもう泣いちゃいました。学生のときのようにみんなで何かをするってことがすごく楽しかったです。この日は卒業式のような感じだったんです、私たち。皆さん本当にありがとうございました。
──話は変わりますが、PS版の『ときめき』をプレイされたことは？
黒崎：ないです。でも、人がやってるのを見たことはあります。ソフトはいただいたので、友達の家で途中まで見ました。自分でもやってみたいと思ってるので、ＰＳが手に入れば……手に入ればって何ですかねぇ、私は(笑)。
──皆さん同じようなことをおっしゃいますね。女のコってお洋服には3万円出せても、なぜかPSは買えないものですからね(笑)。話は変わりますが、何年も付き合ってきて、古式ゆかりというキャラクターを今はどう感じていますか？
黒崎：なんかもう他人じゃないような感じですね。『ときメモ』の声優さんって、けっこうキャラクターそのまんまの人が多いんですよ。
──ああ、そうですね(笑)。



黒崎：普段しゃべってても、皆さんあんまり変わらないんですよ。それがすごくおもしろくって楽しいんです。なんか学校に行ってるような感じなんですよ、ときめき学園みたいな。ラジオの収録が終わるときは学校から帰るような、イベントが終わるときは卒業式のような、そんな気持ちになるし……。
──実生活でも古式さんを演じているような感じになっているんですか？
黒崎：ん一、あんまり演じたっていう気も最近なくなっちゃったんですよ。なんかゴッチャになってきたっていうか……。私がゆかりちゃんに入っていったのか、その逆なのか分からないんですけど、黒崎彩子と古式ゆかりはそんなに大差なくなってます。
──イベントで他の出演者に「古式さんと似ている」と言われてましたが、ご自身はどう思っていますか？
黒崎：ん一、どうでしょうねぇ。京都のイベントのときにも「そのまんまや〜」っていう掛け声がかかったんですけど(笑)。
──イベントでは、けっこう天然ボケのところがあったかなとお見受けしましたが。
黒崎：そうですか？　あれ、おかしいな(笑)。私は普通に相づちをうって、テキパキしてたはずなんですけどねぇ。普段、家でボーッとしてることが多いから……あ、仕事行ってもボーッとしてるかな(笑)。やっぱりボーッとしてるんじゃないか〜(爆笑)。でもきっとイベントで見た私が、いつもの私ですよ。
──イベントに行けなかった人は、「やっぱり天然ボケなんだ」と受け取ると思うんですが……？



黒崎：〝しっかり者の黒崎さん〟ということでインプットして下さい！　ここで笑わないよ〜に(笑)。
──『ときめき』関係以外では、どんなご活動をなさっているのですか？
黒崎：私はＣＭのナレーションが主でして、あとは洋画とかの吹き替えですね。
──詳しく教えていただけますか？
黒崎：普通のナレーションの他にも、外人さんのアテレコや高校生から主婦役、ときにはイロっぽいＯＬなんて役もやりますヨ。洋画は、以前テレビ東京で放映した「パニック・ウェディング」で２役演ってたんです。それと、今ＮＨＫで放映してる「ビバリーヒルズ高校白書」でも２役演ってます。あとは、ビデオで「ボーイズ・ライフ」とか。いつどのような役で出てくるか、みなさん黒崎彩子を探して下さいね(笑)。
──では最後に、ファンの皆さんへのメッセージをお願いします。
黒崎：ゲームでもイベントでも応援して下さって、ありがとうございます。ホントに幸せもんだと思っております。手紙とか戴くとすごく嬉しいんです。あまり名前の出る仕事はしてませんけど、見つけたらお手紙を下さいね。あと、ペンネームしか書いてない方がよくいらっしゃるんです。この場を借りて言わせていただきますが、ちゃんと住所とお名前は書いていただきとうございます。それから、ＳＳ版のフリートークでは、私の失敗談が入っていますので楽しみにしてて下さい。これからも古式ゆかりと黒崎彩子を応援して下さいね。





やっぱりボーッとしてるのかな(笑)

ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

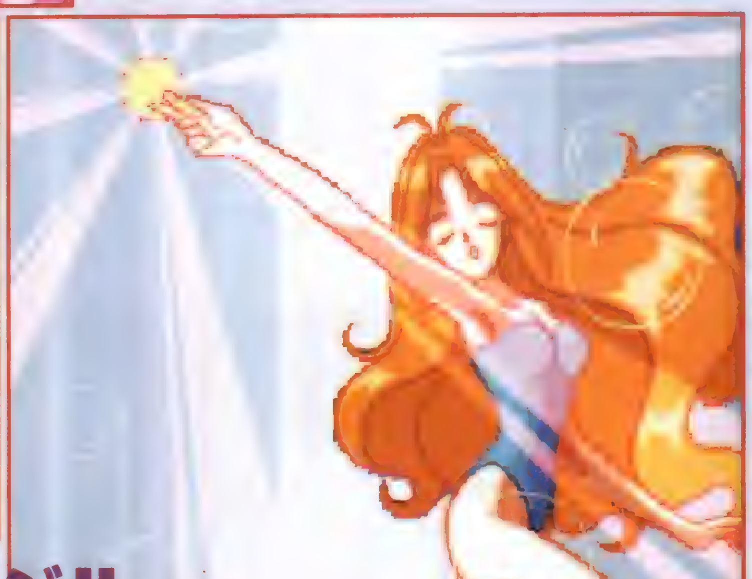


まだかまだかとファンをやきもきさせているPS版『ウェディングピーチ』。発売まであと少しとなった今回は、システムのおさらいに加え、絢爛豪華なゲームビジュアルを大特集。愛のウェ〜ブ、存分にご堪能下さい。

女子中学生 3人の愛天使を幸せに導くのだ！

業界初の「ファッションＳＬＧ」としてＰＳに登場の『ウェディングピーチ』。いざ発売されたときこの聞きなれないジャンルに戸惑わないよう、いま１度システムをチェックしておこう。とてもシンプルで分かりやすいので、ＳＬＧは苦手という人でも大丈夫！　しっかり覚えて、ももこたち３人を幸せにしてあげよう。





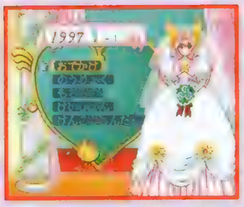
ウェディングチェンジ!! お色直し！

ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥5,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	6月予定		

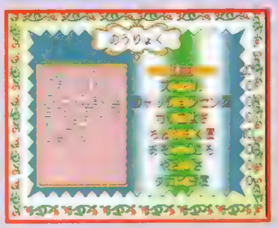
 　※画面は開発中のものです。

簡単!わかりやすい! シンプルシステム



町を歩いたり、アルバイトしたりといった行動に対して「着替え」を行い、そのファッションセンスによりパラメータが変化する育成ＳＬＧ、それが「ファッションＳＬＧ」だ。まずは、シンプルにまとめられた５つのメインコマンドを覚えよう。

のうりょく



育成しているキャラのパラメータを見るためのコマンド。最終的な数値によって、エンディングが変わってくるぞ。

もちもの



町で手にいれたアイテムを装備するコマンド。アイテムを装備することで、パラメータにボーナスがつくのだ。

おでかけ



町を歩く、行事に参加する、アルバイトをするといった、さまざまな「行動」をするためのコマンドだ。町でお店を発見すれば、買い物もできるようになるぞ。ここでの行動にはすべて「着替え」をすることが必要であり、それが季節や状況に合っているかによって、キャラのパラメータが変化していくのだ。

けいじばん



今後行われる行事の予定を見ることができる。行事は、お祭りや初詣など季節に合わせて豊富に用意されている。

けんこうしんだん



データのセーブとロードを行うコマンド。１枚のメモリーカードに、15個までデータを残しておくことができる。

クローゼットは4種類

「おでかけ」の際に必要な「着替え」は、最初は少ないけど、ゲームを進めるうちにどんどん増えていく。これらは「るんるん」、「きゃぴきゃぴ」、「キラキラ」、「ヤッホー！」の４種類に分類され、クローゼットに納められていくのだ。ここでは、それぞれのクローゼットには、どんな着替えが入っているのかを紹介しよう。



るんるん



ロングスカートやカーディガン、ショートパンツといった、いわゆる普段着を収納しているクローゼットだ。主に町を歩くときや、自宅でお勉強をするときなどに着用する。春夏秋冬、季節に合わせた着替えが取り揃っているので、普段着といえどもなかなか選びがいがあるぞ。

きゃぴきゃぴ



ワンピースやプリーツスカート、ボレロなどの外出用の着替えが収納されている。主にアルバイトなどで重宝しそうだ。もちろん、季節に合わせた物を選ばないとダメだぞ。

キラキラ



高級ブティックに行くときなど、ちょっとおめかししたいときにはこのクローゼットから選ぼう。ワンピースやタートルネックなどの着替えが納められているのだ。

ヤッホー!



レオタード、水着、さらには、ファンなら思わずニヤリのお化けのコスプレ衣装など、特殊な着替えを収納。使える場所は限られるけど、持っているだけで嬉しい！

愛のファッションギャラリー

ももこたち３人との再会まであともう少し。でも、もう待ちきれないという人のため、愛のファッションギャラリー展を特別公開。ゲームでの彼女たちの七変化を、ババーンと一挙に大量公開してしまうのだ。それぞれのファッション画面は、ＴＶと同じ作画スタッフによる、愛のウェ〜ブを100％濃縮した描き下ろし画面。ＴＶ放送終了により、枯渇しきっているであろう愛のウェ〜ブを、思う存分補充して欲しい。もちろんここで紹介しているのは、数多くある着替えのバリエーションの中の、ごく一部に過ぎない。すべてのパターンを見るまで、何度でも繰り返し遊ぶべし！



天使たちの七変化









花咲ももこ



いつも明るく元気なももこは、やっぱりスタンダードなファッションがよく似合う。バッチリ女の子らしく決めてみました。最後には、お化けのコスプレでＴＶアニメの第19話を再現。








セーラーカラー

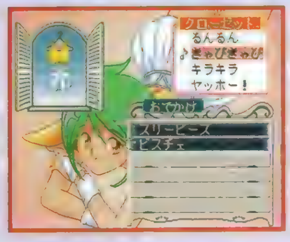

レオタード



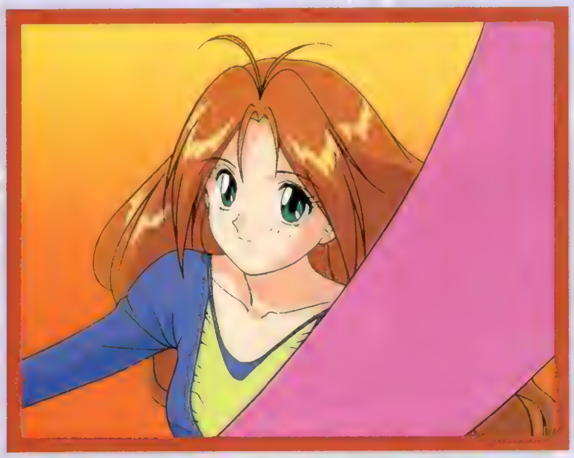
はっぴ

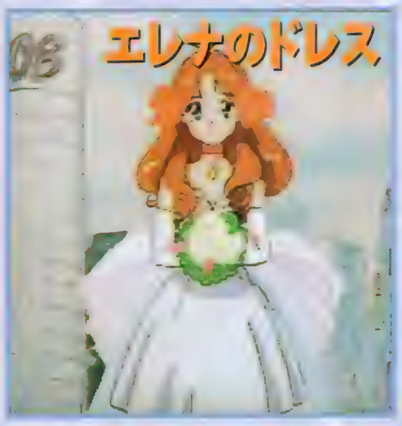

振り袖

珠野ひなぎく



可愛いセーラーカラーから色っぽいレオタード、そして最後は、ひなぎくにしてはめずらしい振り袖姿で決まり。でも、はっぴを着てタコヤキ食べてる姿が、いちばんひなぎくらしいかも!?



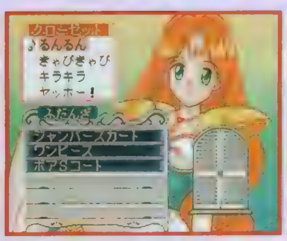

エレナのドレス


ジャンパースカート


ミニのスカート


水着

谷間ゆり



落ちついた衣装がよく似合うゆりは、TVアニメの第4話で登場した（いつもとはちがう）ドレス姿を、ゲームで再現。洋服の方もバッチリ似合ってる。でも、町中で水着はちょっとやりすぎ？

女の子と仲よくなって夢をめざそう

卒業 CROSS WORLD ～クロスワールド

ファン待望の恋愛AVG『卒業～クロスワールド』。ついにそのゲーム内容のすべてが明らかになったぞ。紙飛行機に空への思いを託した少年と、12人の女の子とが織りなすラブロマンス。魅力的な彼女たちとの出会いの時はもうすぐだ。

卒業GAL総出演のオープニングビジュアル一挙公開!!

空に向かって、紙飛行機を飛ばす。
それは少年の夢への足がかりだった……。
そして、その紙飛行機に興味を持った
女の子たちがいた。
少年は彼女たちの協力を得て、
夢の第一歩を踏み出すことになる。
少年の目指す空には何が待っているのか。
……それはまだ、わからない。









彼女たちの瞳に映るものは……





そして…すべてが始まる

卒業
～クロスワールド

ジャンル	AVG	価格	¥6,800(予価)
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(1～15ブロック)
発売日	6月14日予定		

 イラスト／四季童子

どの女の子がヒロインになるのか…それは神のみぞ知る!?

このゲームに登場する女の子は、『卒業』から5人、『卒業Ⅱ』から5人、オリジナルキャラが2人の合計12人。ゲームが始まると3つの質問がランダムで出され、その答えによって1人がヒロインに選ばれる。このヒロインは、最初から他キャラよりも主人公に対する好感度が高いのだ。とはいえ、プレイ方法によってはヒロイン以外の女の子を狙っていくことも十分可能だ。いろんな楽しみ方が考えられそうだね。



3つの質問に答えると…

ヒロイン決定!!



▶ヒロインはオープニングに登場。他のキャラとは扱いが違うのだ。

ヒロインはゲームのオープニングに登場し、主人公が一番最初に出会う女の子になる。残る11人の女の子とは、基本的に街を歩いて自分で探さなくては会うことができないぞ。ちなみにヒロインを決定する質問は全部で150問以上。それぞれキャラの個性が反映された質問で、非常に面白いぞ。

POINT!!





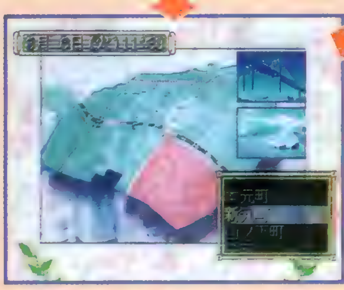
◀▲ヒロインとなった女の子は、可愛いデフォルメキャラとなって、文章を送る際のカーソルとしても登場する！

女の子と仲良くなるため、横浜中区を駆けろ!!(←夢はどうした!?)

ゲームは8月5日から始まる。つまり、夏休み中なのだ。主人公はもとより、女の子たちも思い思いのスケジュールで毎日の生活を楽しんでいる。彼女たちに会うためには、街のいたるところをうろつく必要があるぞ。ただ、女の子たちの性格を考えれば、大体どんな時間帯にどんなところにいるかは見えてくるはずだ。



◀オープニングでヒロインに出会ったら、ゲーム開始だ。



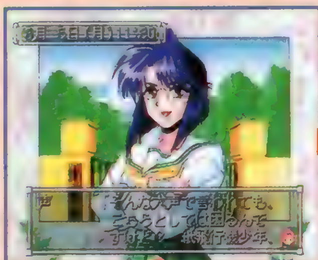
▲まず場所移動。横浜中区の6つの町と2つのエリアのどこに行くかを選ぶ。



▲町の中の、より細かいスポットが表示される。ここで再び移動先を選択。



▲目的の場所に到着。店などだった場合は、さらに中に入れるぞ。



▶時間と場所が合っていれば、そこに女の子がいるわけだ。

イベント発生!?





▲▶さらに場合によっては、フルグラフィックのイベントシーンに突入することもある。一気に女の子と親しくなるチャンス!!

覚えておきたいポイント

- ゲームの期限は1カ月!
- 1回移動すると30分経過する!
- ヒロイン以外の女の子をおとすことも可能!

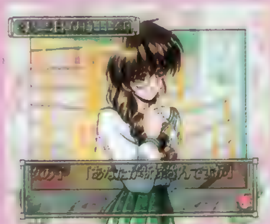
ゲームの舞台となる横浜市中区を、要チェック

ゲームの舞台となる横浜市中区は、実在の横浜をモデルにした８つの町と２つのエリアからなる仮想の世界。でもベースが横浜だから、わかりやすいスポットも多いのだ。主人公は、ここをあちこち歩きながら女の子と出会い、ストーリーを進めていくことになる。このページでは、そんな女の子たちとのふれあいの場面を交えつつ、横浜市中区の要チェックポイントを紹介していくぞ。

桜町

落ち着いた雰囲気のちょっとオシャレな町

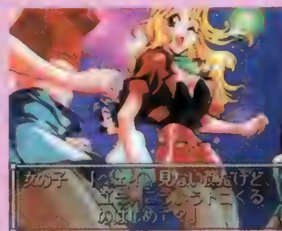
昔は横浜の中心であっただけに、公共施設などが充実している桜町。最近はおしゃれなショッピングモールができるなど、これまでの堅い雰囲気は消えつつある。中本や安田、シンディなどが、よく好んで訪れる場所だ。



山ノ下町

横浜のイメージシンボルを多数有する最大の観光スポット

横浜と言えば中華街。ここ山ノ下町には、その中華街がある。最近オープンした、18歳未満でも入場可能なThink1215というディスコがあるのもこの町だ。夜には、ここで思い切り体を動かす若者たちの姿を見ることができるだろう。犬塚、高城、シンディなどがよくこの町に現れる。前の２人のお目当ては中華街、シンディはThink1215が目当てだ。ま、この辺は言うまでもなく、わかるだろうけどね。特にシンディに関しては。





ベイブリッジ

夜景が映えるムード満点のスポット

昼間は雄大な景観が、夜にはライトアップされた姿が美しいベイブリッジ。最近までは夜ともなるとカップルが群をなしていたが、このところはそれほどでもないようだ。明け方頃、青く染まる空の下で静かにたたずむベイブリッジの姿を見るのが好きな新井は、夜明け近くになるとよくバイクでここまで訪れているようだ。彼女に会いたければ、明け方のベイブリッジへ向かうといいだろう。





栄町

夜の訪れとともに目を覚ます横浜随一のエネルギッシュな町

さまざまな路地が複雑にからみあい、雑然とした雰囲気を持つ栄町。ブルース横町、黄金横町などの独自の雰囲気を持つスポットは、夜になるとその活気を増す。西川のよく行くブルーレーベルというジャズ喫茶や、新井の実家である新井モータースがあるのもここだ。



本牧

米軍基地跡地に作られたスピードを愛する者の集まるエリア

かつて米軍基地があったところがこの本牧。今では米軍は撤収し、その跡地にサーキット場などのスポットが作られた。埠頭が近いためこの辺りの道はまっすぐで広く、近辺の走り屋が集まる場所としても有名。新井や西川も、よくここまで走りに来ているようだ。



ポイントをおさえながら歩いてみよう!!

新元町

下町の雰囲気を色濃く残した活気あふれる住宅街

横浜の中心に位置する新元町。ベッドタウンとして、古くから栄えてきた町だ。ここには主人公の居候しているフィールドスケイプという店があるので、ちょくちょく足を運ぶことになるはずだ。他にも、加藤の実家である長寿庵があるのもココ。駅からのびる商店街は、夕刻ともなれば晩御飯の買い出しをする人々でごった返す。店の手伝いをする加藤や、買い物をしている横山の姿がよく見られる。



◀長寿庵の看板娘、加藤美夏。明るく元気で物怖じしない彼女が目当てで通ってくる客も多いとか。そんな彼女にも、最近気になる人がいるようで……。そんな幸せものは、いったい誰なんでしょう？

▼フィールドスケイプによく現れる高城。何かを計画しているらしいのだが。





▲味と安さ、がこの長寿庵の魅力。ただし、親父の独創性あふれるオリジナルメニューには、注意した方がいいって話だ。

本元町

最新文化の発信地 横浜最大のショッピングエリア

このゲーム中で、もっとも多くのスポットを抱えるのが本元町。横浜の中心と言っても過言ではないだろう。あこがれの清華女子校があるのもこの町だ。屋台が軒を並べる小丸坂（犬塚がたまにここでバイトしているぞ）やフルーツパーラーのジュラシックパーラーは、学校がやっている時期なら清華の生徒でいっぱいだ。さすがに今は夏休み中なので、そういう状態でもないけれどね。ほかにもフィットネスクラブのスポーツグラフィックス、映画館のシネマロージュなど、チェックしておくべきスポットも多数。ここではいろいろな女の子に出会えるが、中でも石橋や志村の姿がよく見受けられる。



▲小丸坂のたこ焼き屋でバイトしている犬塚。どうやらチンピラにからまれているようだが……。



▶助けに入ってノックアウト。しかも、犬塚にやられちゃったってんだから情けない。でも、彼女のひざまくらがラッキーかも。

山ノ手町

都会の雑踏から切り離された高台に作られた閑静な高級住宅街

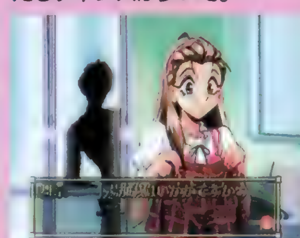
横浜の高台にあり、高級住宅地が立ち並ぶ閑静な住宅街、それが山ノ手町だ。高城や西川、横山に谷に安田と、この町に住んでいる女の子も実はけっこう多い。谷の実家であるフレンチレストランの桜亭や、静かな雰囲気が魅力的な喫茶店の黄昏刻など、ここにあるスポットもやはりハイセンスな場所が多い。実家があるから当然といえば当然だが、ここに来れば谷や安田、横山に出会えるチャンスが多いぞ。



◀桜亭に晩御飯を食べに来たら、都合で今日は早じまい。ところが谷が自分の料理を食べさせてくれるっていうからラッキー！もちろん断るなんて、そんなもったいないことしないよね。ここは腕をふるってもらおう。



▶ということで、やたらと大量に作ってくれた谷。なんと、人のために料理を作ったのは、これが初めてらしいぞ。ここは幸せをかみしめつつ、味わって胃袋が張り裂けるまで食べることにしよう。



▲高級住宅街を歩いていると安田の悲鳴が。子犬が川に落ちてしまったようだ。助けたお礼に、家に招待されるぞ。



▲すると、こんなラッキーなシチュエーションが！　ところが、これは主人公の妄想でした。……残念、かな？

はるかぜ戦隊Vフォース V FORCE

待望のPS版ビジュアルをついに公開!!

未来世界を舞台に、最新鋭の攻撃機を操って戦う3人の美少女パイロットの活躍を描いたSLG『はるかぜ戦隊Vフォース』。そのOPと、ゲーム中のイベントに使用されるビジュアルシーンがついに到着したぞ!!







アニメーションも満載だ!!



はるかぜ戦隊Vフォース

シャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

地球を守る3人の女神!

突如侵攻してきたバクスキール帝国と戦うために、最新鋭の攻撃機レグルスⅣに乗って戦う主人公の葵3姉妹。彼女たちは、表向きは地球有数の大財閥である葵家のお嬢様だが、実は古代金星文明の王族エル・ドラルの末裔(まつえい)だ。その血のせいか、体力も精神も優れており、そのおかげでふつうの地球人にはまともに乗りこなせないレグルスのパイロットがつとまっているのだ。



◀3姉妹の長女である華月だけは、古代金星文明と自分たちの関係を、ある程度理解している。



▲主人公である奈月は同族に対するテレパシーのような能力を持っている。動植物とも会話に近い形で感応することが可能だ。



▲ずば抜けた運動神経を持つ、3姉妹の次女・美月。彼女は、陸、海、空すべての乗り物を自在に操る腕を持っているのだ。

超軍事国家バクスキール

バクスキール帝国は、古代金星で反乱を起こした軍部の末裔。戦争によって汚染された金星から、地球よりはるか彼方の別な銀河系に位置する惑星に逃れた彼らは、圧倒的な軍事力で周囲の星を制圧し、現在の帝国を築いていた。しかし、自分たちにとっての神聖な地である金星に地球人たちが手を出していることを知り、地球への侵攻を開始したのだ。


▲バクスキール帝国の司令官の1人、ガイチャ・ホーバと、その副官リダイア。彼らはどんなドラマを見せてくれるのだろうか。


▶軍事国家だけあって、侵略軍はかなりの大部隊。司令官キャラも多数登場するのだ。


▲バクスキール人は、見た目はほとんど地球人と変わらない。ただし、葵3姉妹と同じで、地球人よりも優れた体力を持っている。



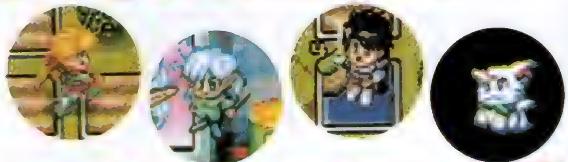
食卓の騎士たち

新フォーチュンクエスト

Fortune Quest

細部までこだわったうれしい演出に注目！

ＰＳ版「新フォーチュン・クエスト」は、原作の楽しい雰囲気が十二分に伝わる演出が用意されている。オープニングでは声優による楽しい会話が聴け、ゲーム中でもキャラがいろいろ喋ってくれるのだ。また、チビキャラのしぐさや各種イベントで起こる画面効果など、既存のボードゲームでは見られない斬新な演出が随所に盛り込まれているぞ！



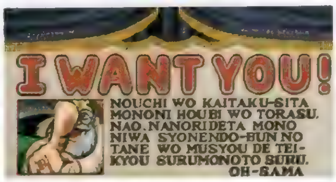
◀フィールド上のチビキャラが、常にかわいいアクションを見せてくれるぞ。

キャラクターのかわいい動き

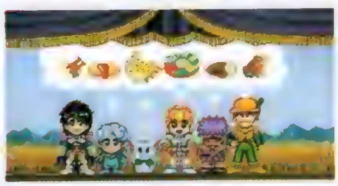
攻略本発売決定！

ここでおトクなニュースをお届け。このゲームの公式完全攻略ガイドの発売が決定したぞ！内容はゲームの完璧攻略法に加え、迎 夏生先生描き下ろしのとじ込みポスター（Ｂ４）や、原作者・深沢 美潮先生のゲームリプレイを収録したファン必見の超豪華版となっているのだ！このガイドは、弊社から６月下旬に¥1,200で発売予定（ゲームソフトとほぼ同時）。４月９日から放送中のラジオ番組（ＴＢＳラジオ）ともどもよろしくね。

ゆかいなオープニング



▲不作が続き、食糧難になってしまった世界を救うために、パステルたちが作物を育てる……これがこのゲームの設定だ。



▲みんな世界のためとはいうものの、やっぱり自分の空腹が耐えられないみたいだ。



◀▼カードのマスに止まると、左の画面写真のようにカードがクルクルときれいに回転する。また、キャラクターがサイコロを振るたびにかけ声を喋ってくれるのだ。

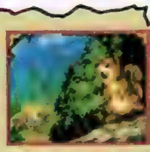


画面エフェクトにも細かい演出が！

原作に登場した７つのワールドを大紹介！

このゲームは４人まで同時プレイ可能で、ＣＯＭとプレイヤーを混合して選択することができる。ゲームの舞台は原作にも登場した７つのワールドで、フィールドのマップが異なっているのだ。各マップごとに戦略要素がいろいろ必要になるぞ！

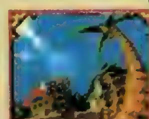
シルバーリーブ





▲ここは、１番簡単な構成のフィールド。まずはここでゲームに慣れよう！

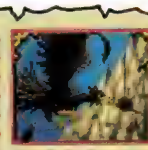
エベリン





▲果てしない砂漠が広がるエベリン。なんか、のどが渇いてきちゃいそうだね。

ホーキンス山





▲ホーキンス山は、かなりの高地にあるのかな？ 渓谷のような景観だよね。



▲パステルが、キラキラ光る不思議なモノを発見！　周りにいるコボルトたちの表情がとってもカワイイ♥

▼突然、巨大な竜巻が襲ってきた！　これじゃせっかく植えた作物が、大変なことになっちゃうよ～！　トホホ……。





▲天候がよかったのか、今回はとっても豊作みたい。おいしそうなリンゴが、カゴいっぱいにとれました。カゴを持っている女の子もカワイイし、身も心も豊作って感じ♥

▼ルーミィが、種をゲット！　100万ドルのスマイルで大喜びって感じでかわいい～。

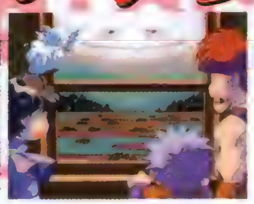


▼日照り続きで、みんなグロッキー。う～ん、これじゃ作物がシオシオになってしまう。困ったなぁ～。





楽しいイベントがいっぱいデシ



▶梅雨の季節は長雨で、作物に良くない。また収穫率が……。



◀わ～い、豊作！　豊作!! これで10月の収穫祭でもらえる資金が、グ～ンとアップするぞ。



▶何やら、と～っても怪しい人が、これまた怪しいビンを持って何をするつもりなのかな？　もしかして、スペシャル薬品で一気に作物がド～ンと増えちゃうなんて……。

新フォーチュン・クエスト
食卓の騎士たち

ジャンル	TBL	価格	¥5,800(限定版¥7,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／マルチタップ
発売日	6月21日		多人数プレイ可

ガイナドーマ



▲高～い山がそびえるガイナドーマ。こんな寒いトコで作物が育つのかな？

リーザリオン



▲大きな大きな沼地（？）があるリーザリオンでは、作物はどう育つ？

タル・リコ



▲タル・リコのフィールド中央には、巨大な池がある。魚が飛び跳ねてそう？

ストーンリバー



▲ストーンリバーは、周りが海に囲まれたフィールド。巨大イカが襲ってくる!?

イラスト／迎 夏生

特別講座◆NOëLの素朴な

『NOëL』は斬新なコンセプトのゲームだけに、簡単には理解しにくい部分が多い。そこで今回は、みんなが感じている疑問について迫ってみよう。



▼新着の画面写真を公開。まずは、佐野倉恵壬がビデオフォンに登場した画面だ。

▶こちらは岡野由香だ。画面の細部が前回から変更されている点にも注目！



Q：『NOëL』って、今までPSで登場した恋愛ＳＬＧとはどこがちがうの？

A：この『NOëL』では、プレイヤーの分身となる主人公やゲームに登場する３人のキャラクターを操作して、パラメータを変化させていったりはしない。また、３人のキャラの居場所を探してマップ上を移動する、といったことも行わない。３人のキャラクターとビデオフォン(VP)を通じて会話すること、これが『NOëL』の根幹となっている。ビデオフォンでの会話を通じて、あくまでプレイヤー自身が３人のキャラクターに愛着を感じるようになること。これが『NOëL』の目的なのだ。

Q：キャラクターと会話するだけで、本当にゲームになるのかなぁ？

A：とにかく『NOëL』は、キャラクターとの会話にリアリティを感じさせられるか、という点に重点を置いてデザインされている。ビデオフォンの画面上での多彩なキャラの動きも、豊富な音声データも、すべてはキャラクターとプレイヤーとのリアルな会話を再現するためなのだ。また、いちばん気になる会話のバリエーションについてだが、収録された音声データの総量が３人合わせて10時間以上にものぼり、しかも１回のプレイ中には２度と同じセリフが登場しないというから、こちらのほうもかなり期待できそうだ。

Q：３人のキャラクターとは、いつでも無制限に会話することができるの？

A：結論から言えば「NO」。まず、プレイヤーから彼女たちにアクセスする際には〝アカウント〟と呼ばれるものが必要になる。これは、言ってみればテレフォンカードの度数みたいなもので、毎月決まった量が補充されるが、ビデオフォンを使用するたびにその時間に応じて減っていく。だから、１度に２人、３人

NOëL
ノエル

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) マウス
発売日	夏予定		

疑問 あなただけに答えます

とアクセスしていると、やがてはアカウントが足りなくなってしまうのだ。また、相手の都合や機嫌が悪いときには、当然ビデオフォンに出てはくれない。加えてこのゲームでは、プレイ中にロードなどで時間を戻すこともできないから、その点にも注意が必要だ。

Q：彼女たちとの会話に出てくる話題には、いったいどんなものがあるの？

A：このゲームの舞台となっているのは、今からほんの少しだけ未来の世界だ。といっても、３人の女の子をとりまく周囲の環境は、現在とほとんど変わりない。だから彼女たちの話題も、日常生活の出来事や遊び、ファッション、食べ物といった身近な話題が中心になる。ここで重要なのは、『NOëL』に登場する３人の女の子はいかにもゲーム的にデフォルメされた性格ではなく、まるで現実に存在しているかのようなリアリティある人格を持っているという点だ。だから、会話の際に同じ状況で同じ話題を選んでも、そのときの相手の気分によって、まったく異なる反応が返ってくることもあるということだ！

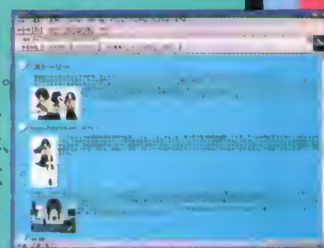
Q：エンディングでは、やっぱり彼女たちから愛の告白をされたりするのかなぁ？

A：制作中のゲームのエンディングについて解説するのは、なかなか難しいもの。ただ言えるのは、このゲームのエンディングはプレイヤーであるキミと彼女たちとの会話の過程から得られた結論にしかすぎないということだ。このゲームの目的は、あくまでも３人のキャラクターとの会話を楽しむことであって、エンディングがどれだけ変化する、ということではない。とはいえ、それまでの会話を通じて彼女たちとのあいだに密接な関係を築くことができれば、おそらくエンディングもそれを反映したものになるはずだ！

インターネットで 3人とアクセス!!

インターネットでアクセスできるパイオニアLDC提供のホームページ〝八方美人〞の中に、『NOëL』のコーナーが開設されているというのは、以前にも紹介したとおり。現在このホームページの中には、代歩、由香、恵壬のページがそれぞれ用意されている。ここでは、彼女たち自身の一人称で綴られた自己紹介やメッセージを読むことができるほか、アクセスした人が彼女たちに宛てたラブレターを書き込むこともできるようになっている。しかも、ラブレターを書き込んだ人全員に対して、彼女たちからの返事が電子メールの形で直接その人の元に送られてくるというから驚きだ！

さらに、書き込まれたラブレターの中でも特に素晴らしいものはホームページ上で紹介され、その人には『NOëL』特製テレカもプレゼントされるとのこと。このホームページのアドレスはhttp://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.htmlだから、パソコンユーザーは今すぐアクセスしてほしい！



▲夏の発売まで待てないヒトは要チェックかも？

NoëL Home Page "NOT DiGITAL"

代歩：今回から始まる『NOëL』読者コーナーは、前号のお約束どおり、私たち３人が担当しまーす！

恵壬：ここでは、私たちへのメッセージを募集してるんでしょ？　なんか、ドキドキするわね。

由香：じゃぁ、さっそく紹介するよ！

「『NOëL』、すーっごく楽しみにしています。個人的好みとしては、ロングのお姉ちゃんです（名前、どれか分からない……。スイマセン）。かわいい３人の子がどうやって動くか、話すか、表情が変わるか、とっても期待をしています」静岡県　たかこさん：

代歩：ロングのお姉ちゃんって、ワタシのこと？　〝好み〞ですって、嬉しい！

由香：でもさぁ、いきなり女の子からのお手紙だよ。ワタシはてっきり、男の子からの熱～いお手紙が来るのかと思ってたけど。

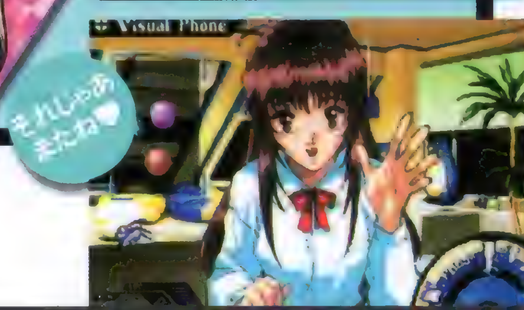
恵壬：きっと、これからたくさん届くんじゃないかな？　読者のみなさん、私たちへのお手紙、質問などなど、お待ちしてます！



▲三重県　288さん：あはっこれ私だね。嬉しいな、また描いてね♡



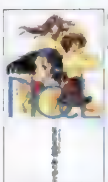
▶大阪府　櫻井響さん：一番乗りです!





プレイステーションソフト「ノエル」予約注文票

●「ノエル」予約キャンペーン実施中！●



●特製CDシングルケース

いま、「ノエル」を予約すると抽選で、セル画、オリジナルテレカ、初回限定盤封入のCDシングルが収納できる特製CDシングルケースを合計1,000名様にプレゼント！

●応募方法：この予約票に必要事項を記入して取扱店で予約確認の店印を貰ってから下記宛にご応募ください。
尚、当選発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

ご住所

お名前　　年齢　　TEL　(　　　)

ご希望の賞品：　セル画　・　テレカ　・　CDケース　（いずれかに○）

店印（予約確認）

●応募先：〒150東京都渋谷区恵比寿南1-20-6　パイオニアLDC(株)開発事業部「ノエル予約キャンペーン係」TEL:03(5721)1359

応募締切：6月末日消印有効

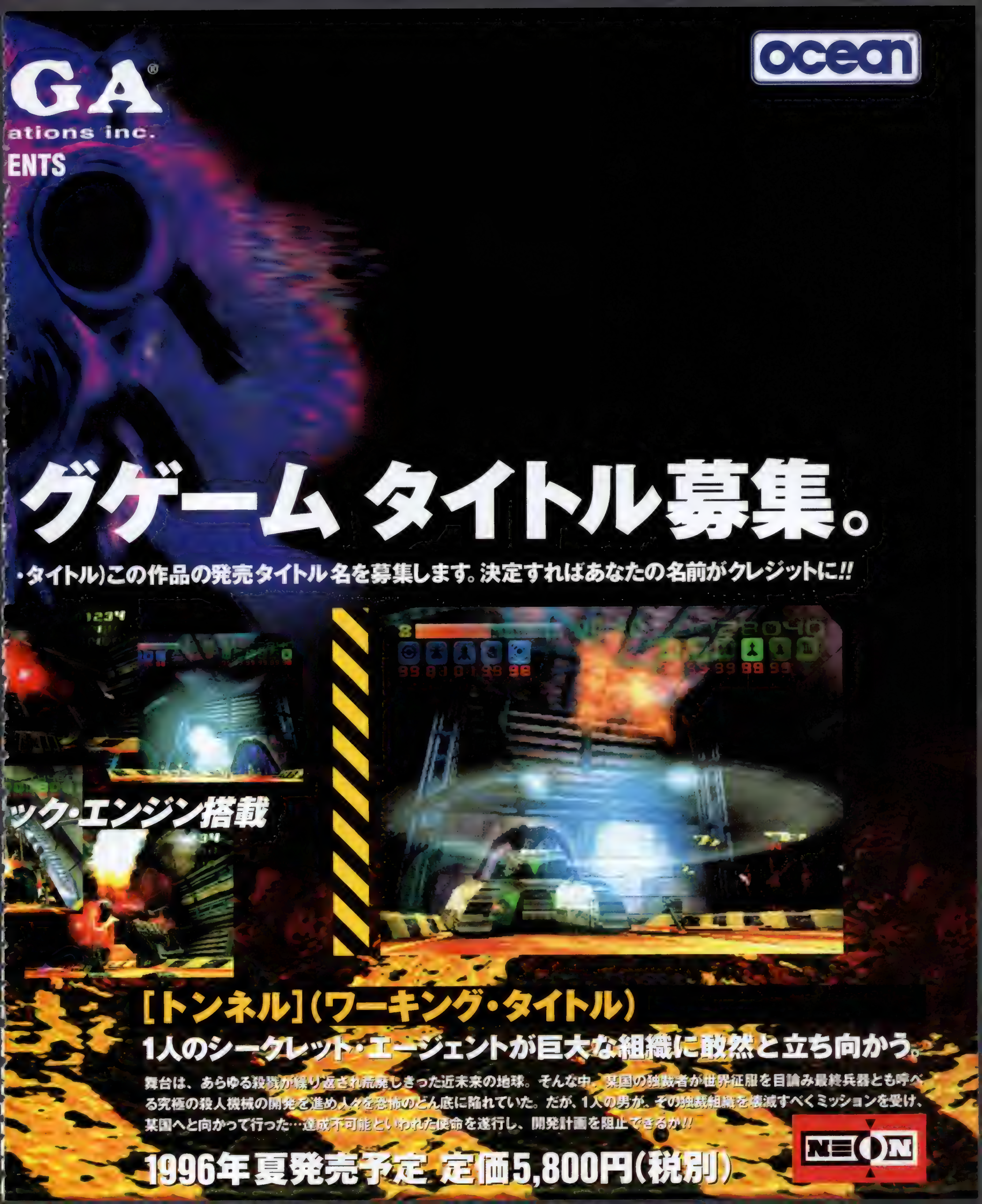




※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
GA
communic
PRES
今夏発売3Dシューティン
現在 Nifty のPlay Stationフォーラムで話題沸騰のシューティングゲーム「トンネル」(ワーキング
史上最強のグラフィ
タイトル募集要項
このゲームの日本語版タイトルをユーザーの皆さんから募集します。官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、タイトル案を書き添えて下記の住所まで送って下さい。見事採用された方は、この作品のエンディングやマニュアルに名前をクレジットさせて頂きます。皆さん奮ってご応募下さい。
〒106 東京都港区六本木3-3-27 六本木一の湯ビル3F(株)ギャガ・コミュニケーションズ「TUNNEL」タイトル決定戦 DPS係宛
1996年5月15日(水) 到着分有効
INTERACTIVE © 1996 Ocean Software Limited.



GA
ations inc.
ENTS
ocean
グゲーム タイトル募集。
・タイトル)この作品の発売タイトル名を募集します。決定すればあなたの名前がクレジットに!!
ック・エンジン搭載
[トンネル](ワーキング・タイトル)
1人のシークレット・エージェントが巨大な組織に敢然と立ち向かう。
舞台は、あらゆる殺戮が繰り返され荒廃しきった近未来の地球。そんな中、某国の独裁者が世界征服を目論み最終兵器とも呼べる究極の殺人機械の開発を進め人々を恐怖のどん底に陥れていた。だが、1人の男が、その独裁組織を壊滅すべくミッションを受け、某国へと向かって行った…達成不可能といわれた使命を遂行し、開発計画を阻止できるか!!
1996年夏発売予定 定価5,800円(税別)
NEON

PlayStation

マークおよび"PlayStation"は株式会社[illegible]

100万年に一度のパズル革命。



VADIMS

100万年前、宇宙より来たる者の手で築かれた地底神殿の謎とは…。限られた時間内で赤と白のボックスを組み合わせ、「スクエア」を作り消滅させていく。これまでのパズルゲームには問われなかった瞬発的な判断力、緻密な戦略的構想力が必要となる。それに伴うリスクを負わなければ、「連鎖」「ビッグスクエア」の可能性はない。あのテトリスの共同開発者である天才プログラマー、"バディム・ゲラシモフ"が10年の沈黙を破り、世に問う3Dパズルゲーム。

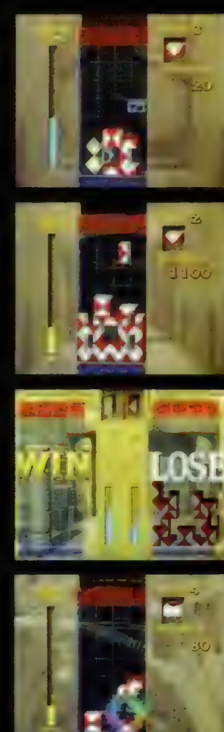
あなたのバディムスIQはいくつですか。

3Dパズルゲーム
バディムス

1996年5月10日発売/価格5,800円(税別)

SOFT BANK ITC

お問い合わせ先
ソフトバンク株式会社 出版事業部 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8146



SOFT BANK PRESENTS

『バディムス』はMr.バディムが作った3Dパズルゲームなんだ!!

バディムス

バディムワールド　その1

赤と白がもてなす神殿の魅力

VADIM　BOX。この積み木型のブロックには、赤白の塗り分けで三角形もしくは4角形が描かれている。これを自在に組み合わせて、大きな四角形を描くのだ。

バディムス

バディムワールド　その2

10年の構想にタイムアタック

このゲームには3分間で得点を競うタイムアタックモードもある。ロシアの天才バディム・ゲラシモフさんが、このゲームの構想にかけた10年という歳月が凝縮されている熱い3分間で、キミの“VADIMSIQ”を試せ！

バディムス

バディムワールド　その3

バディムさんが作ったパズルゲーム

バディムさんは、高校時代からモスクワ科学アカデミーへ特別に出入りすることを認められていたんだ。あの『テトリス』のプログラミングも担当しているぞ。

●連鎖を重ねて、狙えビッグスクエア!!

上から降ってくるBOXの模様を利用して、赤、もしくは白一色の正方形を描く。そうするとそのBOXを消すことができる。もちろん、一度にたくさんのブロックを消す（＝連鎖する、もしくは大きな正方形を作る）方が点数は高いぞ！　狙え!!

■ジャンル／3Dパズルゲーム
■メーカー／ソフトバンク
■発売日／5月10日
■価格／¥5,800（税別）



▲1人でプレイするモードは、ストイックにプレイし続けるモードと、神殿の謎を解き明かすために全40ステージに挑むストーリーモードの2種類だ!!



▲「VADIMS」は知能テスト「Block Design」にヒントを得ているためか、点数は“VADIMSIQ”という数値で表されるのだ!!



▲もちろんプレイヤー2人による対戦プレイも可能。臨機応変な判断力と緻密な戦略＝高い“VADIMSIQ”が勝負を決めるぞ!!


PlayStation
5月24日キミは、真実と遭遇する!!
もうキミは、UFOと宇宙人の存在を否定できなくなる。
★矢追純一30年間の活動のすべてがここにある。
★極秘写真496点、ビデオ素材53点を収録。
★CIA・FBIなど政府機関の極秘文書を多数収録。
★ユーザーフレンドリーなインターフェイスを採用。
★あなたの知りたいUFOについてのデータのすべてを網羅。
1988年1月　アメリカ・フロリダ州ガルフブリーズ（撮影者／エドワード・ウォルターズ）
1991年11月　日本・長崎県雲仙普賢岳（撮影者／地元のアマチュアカメラマン）
玩具店、ソフト専門店などにこのソフトの詳しい内容のチラシがあります。
「矢追純一からあなたへ」
このCD-ROMには、これまでに取材した膨大な資料の中から厳選した重要な情報がギッシリ詰まっている。それらを自由自在に検索し、新しい視点から編集してみることで思いがけない真相に遭遇し、愕然とすることもあるだろう。ともかく、一度ハマッテしまうと何日もの間、夜が明けるのを忘れてしまうことうけ合いだ。ぜひあなたも、自分自身で発見する「UFOと宇宙人」の真実に挑戦してみてほしい。
矢追純一極秘プロジェクト
UFOを追え!! TM
プレイステーション用データベースエンターテイメント
1996年5月24日(金)発売　標準価格7,800円（税別）
「矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え!!」は、ゲームというジャンルを超えた新しいエンターテイメントソフトです。あなたの知りたいUFOについてのデータを見たり、謎を追い求めることが簡単にできます。UFO研究の第一人者矢追純一厳選のUFOに関する写真やビデオなどのデータが凝縮されているだけでなく、情報公開法により公開されたNASAの未発表写真やビデオも収録。文字通り、UFOに関するデータの集大成となっています。
1996 © JAPAN CLARY BUSINESS CO., LTD.　© えとせとら・アイ　© SPACE LAB INC.
© THIRTIETH CO., LTD.　© ジャックポット
" " および " PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
CLARY 株式会社日本クラリービジネス
〒136 東京都江東区亀戸4-36-15 tel.03-5626-7951

電撃 Soft Station

せっかくのゴールデンウィークだというのに予定がない人は、ソフトを買い、電撃PSを読んで、思う存分ゲームを楽しもう。ゴールデンウィークの予定もないし、ソフトを買う金もないぞ、という人は、このコーナーを見てソフトの購入計画を立てるといいのでは？

PART:2 1996 JUNE 電撃ソフトステーション

あの『遙かなるオーガスタ』がついにPSでもプレイできる!
リアルに表現されたコースが本物のオーガスタを感じさせる!

MASTERS
～新・遙かなるオーガスタ～

PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

ゴルフゲームの代表作だけあって、安心してプレイできる。処理速度も速いし、サクサクとプレイできるので、じっくりとコース攻略に没頭できるぞ。そして、とにかくリアル。木々の枝の判定もしっかりしているので、いけると思ったショットが枝に当たり、ボールが目の前に落ちるのを、何度むなしく眺めたことか…。（F－BROSS◇C）

ジャンル	SPG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	ソフトバンク	対応周辺機器	なし
発売日	7月予定		

実際のプレイを通じて魅力に迫る!!

ゴルフゲームファンを魅了し続けている『遙かなるオーガスタ』シリーズが、新たな魅力とともにPSに登場する。人物やコース表現のきめ細かさといったCG画面のクオリティアップはもちろん、メニューシステムの改良やヘルプ機能の充実などシステム面もパワーアップしているのだ。ただ、基本システムは今までと変わらないので、これまでのシリーズに慣れている人も違和感なくプレイできるはず。つまり、基本システムは継承しつつもすべての面でパワーアップした、シリーズ集大成ともいうべきゲームに仕上がっているというわけだ。

ショットの手順

ティーアップ位置の決定
↓
ティレクション(ショット方向)の決定
↓
使用するクラブの選択
↓
スタンスの決定
↓
ショット



ショットのパワーを決定してから、インパクトの位置を決定する。インパクトゾーン中央にあるスウィートスポットゾーンが、最も理想的なインパクトのタイミングを示しているのだ。

1番ホールを攻略してみよう!



◀処理速度がアップし、プレイが快適に。効果音もリアルに再現しているので、臨場感もバツグンだ。

とにかく飛ばせ ティーショット

●フルスイングが基本
●木々や池の場所、横風の方向を確認



ティーショットはフルスイングが基本。ただ、このゲームでは木々の1本1本までリアルに再現されているので、ショットが当たらないように方向の決定には十分注意が必要だ。

クラブ選択が重要 セカンドショット

●花道を狙うのか基本
●飛距離が長めのクラブを選択



実は、フルスイング時の距離にあったクラブを自動的に選択してくれるのだ。ただ、フルスイングのタイミングにうまく合わせられない人は、1つ上のクラブで弱めに打つ方がいいぞ。

距離感が大事 アプローチ

●ボールのライを確認
●ショートアイアンの距離をつかむ



距離によって、どのクラブでどのくらいの強さがいいのかを知っておくことが大切だ。また、ボールが芝やバンカーへ潜り込んでいる深さで距離が変わるのでショットの前に確認を。

傾斜を読め パッティング

●傾斜の登り下りや、フックやスライスか曲がりぐあいをまず確認
●ハターの距離感をつかむ
●届かなければ入らない、強めに打とう



とにかく、パターの距離感をつかむのが大事。ラインが登りか下りかでも違ってくるので、まず確認しよう。とにかく、届かなければ入らないという気持ちで、強めに打つことが重要だ。

MASTERS

後半の重要なシーンも収録された予告編のムービーがいよいよ公開!
これを見れば、このゲームのストーリーの奥深さがわかるはずだ

時空探偵DD
〜幻のローレライ〜

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

少しずつできあがっていくムービーを見ていると、ゲームの期待が否応なしに高まっていくのだ。ゲームは一部のムービーを除いてできあがっているが、やはりムービーが挿入された完璧なモノでプレイしてみたい。ムービーのグラフィックの質が高いこともあるけど、やはりムービーを見て気分を盛り上げながら進めたいよね。　（F−BROSS◇C）

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	7月26日		

時空探偵の名にかけて時空を超えた陰謀を暴く!!

このゲームの魅力は何といっても、ローレライ号をめぐり、さまざまな策謀が交錯する重厚なストーリーだろう。その予告編ムービーが、左の連続写真だ。よく見てみよう。写真の中に不思議な点があるはず。実はそのことが、後半のストーリーに大きく関わっているのだ。



波乱を予感させる予告編ムービー



◀歌手のマリア。大人の雰囲気がたっぷり。彼女の洞察力はあなどれない。





◀▲建物の1つ1つが綺麗に描かれている。ゲームの演出に一役かっているのだ。

DDこと鳴神雷蔵の実体に迫る!

時空探偵とは?

23世紀、タイムマシンを悪用する時空犯罪が多発。本来監視すべき航時局だけでは対処しきれず、民間への業務委託が行われた結果生まれたのが時空探偵だ。



▲助手の霧姫と連絡を取りつつ捜査を進めていく。

DDの特殊能力について

特殊遺伝子を持つ雷蔵は特殊な能力を有する。その能力とは、その場で起きたことを時間をさかのぼって見ることができるのだ。



▲予告編で見せる、ドラキュラを彷彿させるDD。

個性いっぱいの登場人物







●男たちの思惑が絡み合う

この3人は、表向きとは違う思惑を持ってローレライ号に乗り込んでいる。雷蔵の目的はもちろんラヴァル博士を探し出すことだが、残る2人は…。







●物語を彩る女性たち

重厚な雰囲気の中、一服の清涼剤のような存在が彼女たちだ。ただし、彼女たちを甘く見てはいけないぞ。女性のカンというのは、あなどれないモノだ。

ハイクオリティな縦スクロールSTG、
アーケードから移植決定!!

STRIKERS 1945

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＳＴＧというジャンルに元気がなくなって久しいけど、ある程度コンスタントにいいゲームは登場し続けているのだ。このゲームも、１つのいい例。ＳＴＧなんかやったことがないって人でも遊べるように、「超簡単」なんてレベルもある。いろんな人に、ぜひプレイしてもらいたい傑作ＳＴＧだぞ。 （やおい平吉）

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	なし
発売日	7月予定		

各国の誇る名戦闘機で大空の覇者となれ!

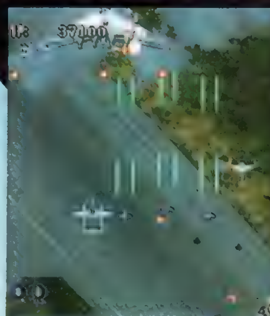
第二次世界大戦終結時を舞台に、各国の名だたる戦闘機が集結！アーケードで大人気の縦スクロールＳＴＧ、「ＳＴＲＩＫＥＲＳ 1945」がＰＳ移植決定!! あの熱い弾避け＋ガンガン撃ち込む爽快感が、家庭で味わえてしまうぞ。全シューター必携の１本だ!!



▲おなしみ日本の零式戦闘機。動きは遅いが火力は最強。ボムの効果時間がもっとも長い。



◀全８ステージからなるこの爽快感は、一度知ってしまったが最後、病みつきになること請け合いだ。



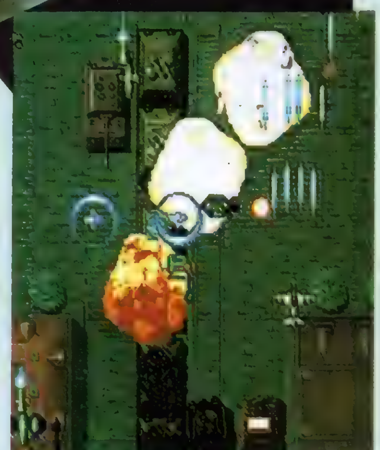
◀広範囲に攻撃できるスピットファイア。イギリスの主力機だ。

フォーメーション攻撃

このゲームの特徴、フォーメーション攻撃。これは一定時間攻撃ボタンを押し続けることで、オプションユニットが普段とは違う攻撃を繰り出すというものだ。感覚的には他のＳＴＧでいう"ため撃ち"をイメージしてもらえばいいだろう。このフォーメーション攻撃が、攻略のカギとなるぞ。



◀アメリカの最高傑作ムスタング。フォーメーション攻撃では敵弾を消せるぞ



▼アメリカの主力戦闘機ライトニング。攻撃範囲が広く初心者向け。

パワーアップアイテム

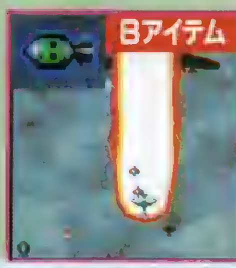
このゲームに登場するパワーアップアイテムはPアイテムとBアイテムの2種類。Pアイテムでオプションユニットが1機増えると同時に自機の攻撃力がアップし、Bアイテムでボムの使用回数が1つ増えるぞ。出てきたアイテムは確実にゲットしていこう。



▶ライトニングのボムは、宙返りをしつつ攻撃を繰り出すのだ。



Pアイテム



Bアイテム

このゲームで選択できる機体は、ライトニングやスピットファイア、震電など実在の戦闘機６機。いずれも個性的な攻撃方法を誇っているぞ。もちろん機体によってボムの攻撃方法や効果も違うので、プレイする機体を変える度に新たな攻略法が必要になる。何度でも楽しめるＳＴＧなのだ。

機体ごとのボム攻撃

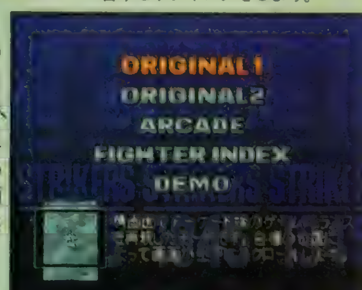


◀画面下方から味方の爆撃機が現れ、一気に撃破。

GAME MODE

縦スクロールSTGでもっとも気になるのが画面比率。このゲームでは、モニター縦置き用、画面の左右を切った形、『ガンバード』のように上下にスクロールするものと、３つの画面モードが用意されているぞ。

▼環境に合わせて、一番自分に合うセッティングをしよう。



ロディ、ザック、セシリアら3人の主人公の、スタート直後のストーリーを紹介。彼らは、どんな運命に導かれることになるのだろうか？

ワイルド アームズ

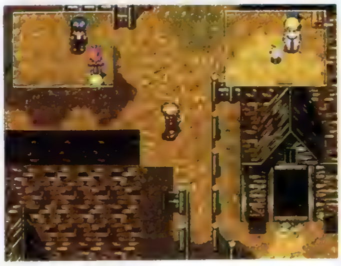
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
ただの中世系ファンタジーじゃなくて、西部開拓時代の雰囲気に、失われた機械文明のテクノロジーも登場しそうな、スチームパンクな世界観にひかれる。今回紹介した、機械の身体をもつ魔族たちが、逆に中世の騎士みたいなデザインなのもイイ感じっす。この夏のPSは、RPGが盛りだくさんなんで、じつに楽しみですな。（TAC☆）

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏予定		

マルチオープニングによるそれぞれの冒険の始まりを紹介！

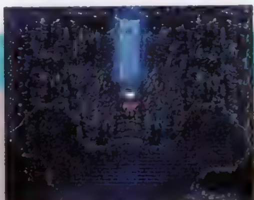
このゲームでは、別々の場所からスタートする3人の主人公の、誰からでもプレイすることができる。さらに、途中のポイントで合流するまで、操作キャラをチェンジすることもできるのだ。

そして便利なシステムが、オーバーラップスクリーン。同じ町やダンジョンで他の2人の行動がチェックできるぞ。



◀上にある2つのウインドウが、オーバーラップスクリーン。

ロディ［子供を助けに洞窟へ］



▶青い光を放つ謎の石像。封印されたものとは？

旅の途中、サーフ村に滞在しながら村人の仕事を手伝っていたところ、村の子供が禁断の洞窟へ入り込んで行方不明になってしまう。よそ者のロディが助けに向かうが、その洞窟の奥で何かが封印されている石像を発見する。子供は救出したが、洞窟から光る目が彼を見ていた。

ザック［"記憶の遺跡"の奥へ…］

絶対なる力を求め、さまざまなトラップをクリアして記憶の遺跡の奥へ挑戦するザック。そこにあった不思議な輪から、異次元へワープしてしまった彼の前に、空中に投影された、今は亡き古代種族エルゥの映像が現れ、語りかけてくるのだった。



◀エルゥの語るリリティアが、彼の求める力か。

セシリア［本に封印されていたのは？］



▶本の中から彼女を呼んでいた者の正体は…？

アーデルハイド公国の王女セシリアが、幼いときから寄宿していた修道院を卒業する日が近づいたある日、不思議な光に導かれ、妖魔の出現する封印図書館へと足を踏み入れる。そこで彼女は、1冊の怪しい本の中から現れた何者かと対面することに…。



つかの間の休息に装備を整えるロディ

クリエイトシステム 紋章の組み合わせで魔法を作成！

セシリアの特技である魔法は、紋章（クレスト）を組み合わせることで、力を発揮する。魔法を使うためには、魔法屋でクレストグラフというカードに紋章の組み合わせを記録してもらうのだ。使える魔法の数は、ゲームの進行によって増えていくが、初めに強い魔法を作れば戦いで有利になるぞ。



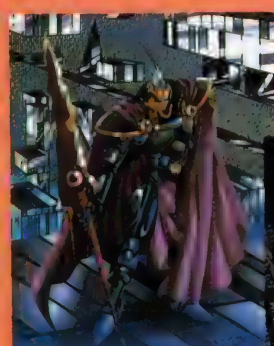
▲作成できる魔法の種類は、60種類以上にもなるのだ。



▲魔法には、名前もつけられるぞ。強そうな名前がいいよね。

この世界を狙う魔族たち!!

かつては緑あふれる世界だったファルガイアが荒れ果ててしまったのは、魔族の侵攻が原因。そして、ヤツらは今でもこの世界を狙っている。今回紹介するのは魔族の幹部で、終末の四騎士〝ナイトクォーターズ〟に所属する強敵だ。



▲ジークフリート

四騎士のリーダー格で、青の騎士の異名をもつ。武器の魔槍〝グラムザンバー〟は威力絶大。



▼レディ・ハーケン

気に入らない者は仲間でも斬り捨てる、非情な赤の騎士。鋭い大鎌〝アズラエル〟を持つ。

足音をしのばせ、気配を殺してヤツらは迫り来る…!
エイリアンの恐怖を体感できる3D・ACTが登場!!

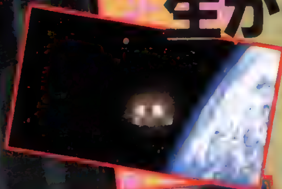
エイリアントリロジー

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前後左右（場合によっては上下も含む）全方向から敵が襲ってくるというルールと、敵の接近を効果音で知ることができるシステム。どちらも昨今の3D・ACTでは定番になっているフィーチャーだけど、このゲームでは、その2つを巧みに使って"恐怖"を見事に演出しているぞ。海外ゲームならではのセンスが光る、アイデアの妙なのだ　（がんのじ）

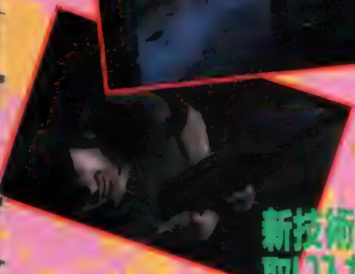
ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック使用）
発売日	5月31日		







▲最新の映像技術であるモーションキャプチャーを駆使したムービーは、映画を上回る大迫力！





新技術「モーションキャプチャー」を取り入れたオープニングが見モノ!!

生か死か!?人類の存亡をかけた過酷なサバイバルゲーム!!

全世界を衝撃の渦に巻き込んだＳＦホラー映画「エイリアン」シリーズが、３Ｄ・ＡＣＴになってＰＳに登場！　最新の映像技術を使って作成されたオリジナルのムービーと、映画を超える恐怖に満ちたゲームパートが新たなエイリアンワールドを構築しているのだ。



▲プレイヤーの顔に幼生のエイリアンがっ!!

映画の流れをくむストーリー

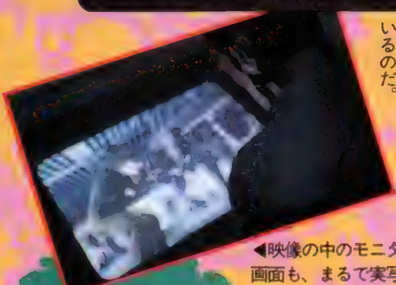
地球から遠く離れた惑星のコロニーを調べていたリプリー（プレイヤー）たちは、エイリアンの急襲に遭う。ただ１人生き残ったリプリーの孤独な戦いが今、始まる！

革新的な画像技術 モーションキャプチャーとは？

「取り込んだ動き通りにCGキャラを動かす」。つまり、このオープニングも実写取り込みではなく、すべてCGなのだ。



▶実際の俳優の演技をCGキャラが再現しているのだ。



◀映像の中のモニター画面も、まるで実写。

映画を超える迫力と緊迫感!! この恐怖にキミは正気を保てるか!?

映画「エイリアン」シリーズでは、巧みな視点変更により"どこにエイリアンが潜んでいるかわからない恐怖"が演出されていたが、このゲームでは、接近を表現する効果音を使用して"エイリアンが迫ってくる恐怖"を、ゾ～ッとするほど見事に表現しているのだ。エイリアンの接近を伝えるこの"音"が、マジで心臓に悪いのだ！



▶敵の接近を把握する手段はレーダーと"音"のみ…

多彩な武器を駆使して戦え!

ゲーム中には、プレイヤーが最初から所持している９mm自動拳銃をはじめとして、合計７種類の武器が登場する。これらはミッションの探索中に手に入れることになるのだが、それぞれの武器に対応した弾薬も手に入れておかないと使えないのだ。ミッションが進むほど敵は手強くなるが、それに応じて強力な武器も入手できるようになるぞ。



▲武器の弾数には限りがある。ムダ撃ちは厳禁！

状況に応じた的確な判断で活路を開け!!

ミッションをクリアするためには、エリア内にはびこるエイリアンを駆逐するだけでなく、随所にあるちょっとした仕掛けもクリアしなければならない。仕掛けは基本的にノーヒント。通路や部屋の様子を観察し、自力で打開策を発見するのだ。



▶ドラム缶が行く手をはばむ通路は、ショットガンで吹っ飛ばすのだ！

LOOK INFORMATION

カプコン新作情報をこの1ページに凝縮!!

カプコン'96年度新作ソフト発表会

来年3月までに、一挙12タイトル発売!!

今年度中になんと12タイトル カプコンの底力を思い知れ!!

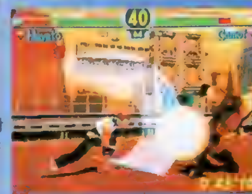
驚くべき真実。すでに発表されている「ストリートファイターZERO2」「ロックマンX3」「ブレスオブファイアⅢ」を皮切りに、今年度のカプコンはPSだけで12タイトルの発売を予定していることが明らかになったのだ。計算上では1カ月に1タイトルの発売ペースになるという驚異的なタイトル数だ。前記の3タイトルの他にも、ユーザー人気の高い対戦ACT「X－MEN」や名作シリーズ「スーパーパンコレクション」「井出洋介名人の新実戦麻雀」など多種多様なソフトが登場し、あらゆる層にアピールしてゆくことになりそうだぞ。さらに発売直後から驚異的な売り上げを記録した「バイオハザード」の続編も発表されるなど、とにかく話題はつきない。「TRY　NEXT」。カプコンの掲げるテーマ"さらなる挑戦"は、とどまるところを知らないのだ!!



▲わずか一作で全く新しいエンターテインメントを確立したと言えるサバイバルホラー『バイオハザード』。発売直後にもかかわらず続編が発表されたのは、その驚異的な人気ゆえだろう。



▲新キャラも登場する「ストゼロ2」



▶ついにそのベールを脱ぐカプコン初の3D対戦ACT『スターグラディエイター』。恐竜やロボットなど超個性豊かなキャラが登場し、ポリゴン格闘ならではの大迫力の戦いが楽しめる。

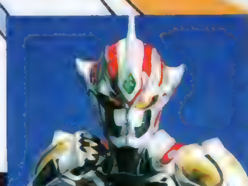
カプコン'96年度発売予定新作ソフト

タイトル	発売日	ジャンル	価格
ストリートファイターZERO2	冬予定	対戦ACT	未定
人気の「SF」シリーズ最新作。新システム・オリジナルコンボが熱い。			
X-MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	夏予定	対戦ACT	¥5,800
マーヴルコミックスの「X-MEN」をゲーム化。ハデなアクションが魅力。			
マーヴル・スーパーヒーローズ	未定	対戦ACT	未定
マーヴルコミックスのヒーローたちが繰り広げる超絶バトル。			
アーサーとアスタロトの謎魔界村	未定	PZG	未定
「魔界村」のキャラで送る思考型PZG。			
スーパーパンコレクション	未定	ACT	未定
アーケード版「ポンピングワールド」シリーズ3作を一挙収録。			
井出洋介名人の新実戦麻雀	未定	TBL	¥4,800
FCで大人気を博した麻雀ゲーム・シリーズの最新作。			
ロックマンX3	発売中	ACT	¥5,800
SFCで人気の「ロックマンX」シリーズ最新作の移植。			
ロックマンX4	未定	ACT	未定
「ロックマンX」シリーズ4作目は、PSで登場する。			
ロックマン8(仮)	未定	ACT	未定
FC、SFCで人気の「ロックマン」シリーズ最新作。			
ブレス オブ ファイアⅢ	未定	RPG	未定
SFCで登場したカプコンオリジナルRPGのシリーズ最新作。			
スターグラディエイター	未定	対戦ACT	未定
カプコン初のオリジナル3D対戦ACT。アーケードでもリリース予定。			
バイオハザード2(仮)	未定	AVG	未定
ホラー映画を超える恐怖感。人気のリアルタイムAVGの続編。			

他機種の展開も見逃せない!?



ゲームのカプコンと特撮の東宝、この両社の共同開発で話題となっているのが、特撮ヒーロー番組「七星闘神ガイファード」(毎週月曜／18：30～／テレビ東京系)。この番組の企画の原点となったゲームソフトが、様々な機種で現在、開発進行中だ。PS化されるかどうかは今のところ、はっきりしていないが、これもカプコンの注目タイトルになることは間違いないだろう。



▲世界征服をたくらむ秘密組織クラウンに「ガイファード」が立ち向かう。ゲーム化となると、それはRPGか？　それとも対戦ACTか？

ARCADE

現在、ユーザーからの移植希望が極めて高いカプコン開発のアーケード版タイトルと言えば、『エイリアンV.S.プレデター』、『ダンジョンズ&ドラゴンズ－タワーオブドゥーム－』、そして『ダンジョンズ&ドラゴンズ－シャドーオーバーミスタラ－』の3つ。内容は少々異なるが、いずれも良質の横スクロールACTだ。上の移植タイトルを見るに、カプコンがユーザーの意見を尊重して移植作品を決定していることは明白。これらのタイトルがPSに移植される日も、そう遠くはないかもしれない!?

SEGA SATURN

移植作ということになると、タイトルが重複することの多いPSとセガサターンだが、カプコンはちょっと違うぞ。上記の移植タイトルのうち『X－MEN』はすでにサターンで登場しているため置いておくとして、『ブレスオブファイアⅢ』や、『スターグラディエイター』、『バイオハザード2(仮)』は発売が予定されているのはPSだけなのだ。その反面『サイバーボッツ』はサターンでのみリリースが予定されている。ハード特性を見極めたタイトルリリースも、ユーザーからの信頼を高めているのだ。

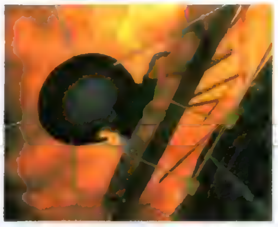
ヨーロッパ生まれの3DACTが日本上陸
地球を侵略しようとするエイリアンを倒せ！

ローンソルジャー

ジャンル	3D・ACT
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

俺はハンク。さあ、ワンマンアーミーの出撃だ!!

ヨーロッパで人気の3D・ACTが、ついに日本にも登場する。背景やプレイヤーなど、すべてにフルポリゴン＆テクスチャーマッピングを使用したグラフィックは臨場感バツグン。ゲームの目的は、地球の鉱物を略奪するために侵略してきた〝ヴァリニアン〟と呼ばれるエイリアンを倒すことなのだが…、政府は軍隊を出動させることができない。なぜなら、エイリアンと手を結んだ地球人が、テロ行為を起こす恐れがあるからだ。そこで、元特殊部隊のハンクがテロリストとエイリアンを倒すべく、たった1人で立ち向かうことになったのだ！ハンクが戦う舞台となるのは、密林・山岳地帯・街・エイリアンの母艦の全4エリア。さらに、各エリアはいくつかのステージに分かれている。そして、各エリアの最後のステージにはボスキャラが待ちかまえているぞ。火炎放射器やバズーカなどの特殊武器を使いこなして、エイリアンのリーダー、マルダーハイドを倒すのだ！


▶各エリアをクリアすることに挿入されるムービーが、気分をいっそう盛り上げてくれる


▲背景や敵の攻撃も実に多彩。でも、ステージクリアは時間制だから、見ているヒマはない？


◀各エリアの最後のステージには、ボスキャラがいる。特殊兵器を使って倒すのだ！

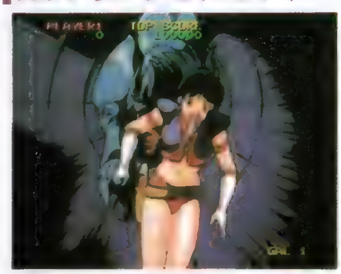
人気LDゲームが2枚組になってPSで復活！
5万枚にもおよぶ動画データで展開されるぞ

タイムギャル&忍者ハヤテ

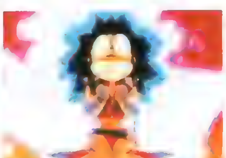
ジャンル	ETC
メーカー	タイトー
発売日	6月28日
価格	¥6,800
対応周辺機器	なし

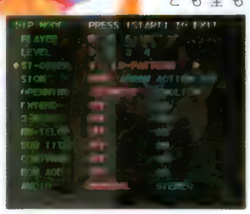
2つのLDゲームがカップリングされた1本

80年代にアーケードで流行したLDゲーム「タイムギャル」と「忍者ハヤテ」が、2枚組カップリングになってPSに移植される。特に「忍者ハヤテ」は国内初移植。LDゲームファンの間で人気の高かった2作品だけに、期待している人も多いんじゃないかな？　移植にあたっては、映像・音響・システムなど、すべてにおいて本物を忠実に再現している。特に、合計1時間にもおよぶフルアニメーションは、見ごたえ抜群のデキだ。また、文字表記やステージ進行方法が選べるなど、オプション機能も充実しているぞ。


▲悪の科学者ルーダに奪われたタイムマシンを追うレイカ。その先々には、いろいろな敵が！


▲「忍者ハヤテ」がアーケードに登場したのは10年以上も昔のコト…。覚えているかな？


◀ミスシーンだけでも約400シーンもある。全部見るには、最低でも400回はミスをしないとダメなんて…。


▶追加されたPSモードのオプション機能では、ステージ進行方法を選ぶこともできる

アイルトン・セナ財団公認の本格カートRCG

アイルトン・セナ カート・デュエル

ジャンル	RCG
メーカー	ギャップス
発売日	7月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	ネジコン 通信ケーブル

セナの愛したカートがPSで初お目見え

今は亡きF1ドライバー、アイルトン・セナ。彼が生前、愛してやまなかったカートの世界を再現した本格カートRCG。カートならではの低い視点で展開される映像は臨場感バツグン。また、実在するマシンを元にしたリアルな操作性も見逃せない。コースは、実在する6つのコースに、セナのプライベートコース3コースを合わせた計9つ。またレース以外にもセナの軌跡をたどることもできるのだ。


◀3段階に、視点を切り替えることができる

リプレイ画面がいろいろな視点で見ることができる

～VIRTUAL GOLF SIMULATION～ 栄光のフェアウェイ

ジャンル	SPG
メーカー	コナミ
発売日	6月21日
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

ポリゴンによる臨場感タップリのゴルフゲーム

PSならではの映像表現能力をふんだんに使用した3Dゴルフが登場する。ポリゴンで描かれた、起伏に富んだコースやゴルファーが、実にリアルに表現されているぞ。また、ボールを追いかけるカメラワークや、プレイの様子がいろいろな視点から見ることができるリプレイ画面などの機能も充実。まるで、自分のプレイをTV中継で観ているような気分になれるのだ。


◀画面に表示される半透明の矢印で、ボールの曲がり具合を確認できるぞ。

マルチタップ対応で、最大4人まで対戦可能！
ナムコが誇る「道楽のテニスゲーム」だ

PS版テニス

ジャンル	SPG
メーカー	ナムコ
発売日	年内発売予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） マルチタップ

テニスゲームの決定版、ついに登場！

いろいろな機種で発売されて、人気を博したナムコのテニスが、いよいよPSに移植される。キャラはポリゴンでリアルに再現され、コミカル度もアップ（？）している。また、ナムコのテニスといったら、ユニークなコートがあるのもウレシイところだよね。今回も、観客が王様で審判が王子や王女というナンとも贅沢な「ビロードのような絨毯コート」など、10種類収録されている。


◀大自然の中でのテニス。すがすがしい気分になるね。

今日からパチンコ店の「客」から「経営者」へ大変身！
体験するのは楽しさか、それとも苦しさか？

キングオブパーラー

ジャンル	SLG
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

パチンコ店経営SLGがPSにいよいよ登場!!

自分がパチンコ店のオーナー（店長）となって店を経営していくSLG、それがこの「キングオブパーラー」だ。ゲームは、店を建てるための場所探しからスタートする。それから、新規開店、平常営業と進めていってその地区にあるライバル店と集客率や売り上げを競っていくというわけだ。経営中には、客と店員のトラブルや攻略プロの来店などがイベントとして発生するぞ。


◀監視するフロアと日時や運用資金などの情報が画面上に表示される。

ファン待望のリアルタイムSLG PS移植化、ついに決定!!

リアルタイム

ゲームはリアルタイムで進行する。しかもユニットの種類によってマップ上の進行速度が異なるので、進撃の際には緻密な計算が必要になるぞ。このリアルタイム制によって、従来のタクティカルSLGとは違った意味での"戦闘のリアルさ"が体験できるのだ。



▲各ユニットは、こんな感じでフィールド上を動いていく。敵に接触すると、戦闘になるのだ。

臨機応変に対処せよ!!

戦　闘

戦闘シーンは見た感じ「箱庭」っぽい。長方形のフィールドで、敵味方のユニットが1回ずつ攻撃を繰り出す。魔法や、アイテムのタロットカードを使ったときの画面効果が、当時のSFCの常識を覆すほどの美しさだった。果たしてPS版ではどうなるのだろうか?



▲戦闘シーンの美しさは特筆モノ。勝敗は、タロットカードの扱いにかかっているぞ。

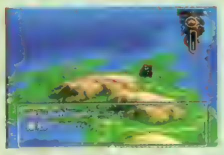
美麗な演出効果に驚愕!!

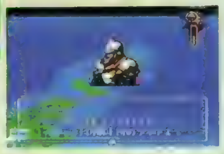
伝説のオウガバトル

大陸を救う偉大なる英雄が、また一人、生まれる……

独特の世界観を構築しているグラフィックと音楽
リアルタイムで変化してゆく壮大なるストーリー
そして"伝説"は今、PSで語り継がれる……

衝撃の事実が判明した!!　SFCソフトとして登場し、大ヒットを記録したSLGの名作『伝説のオウガバトル』のPSへの移植が、ついに決定したのだ。しかし、現在明らかになっているのは、残念ながらこの「PS移植決定」の事実のみ……。なので今回は、ここに挙げたSFC版の特徴をじっくり読んでもらって、謎多きPS版「オウガ」への期待をパンパンに膨らませてほしいのだ!





▲▼街を帝国軍の魔の手から守るのだ!　根本的にはストーリーの変化はなさそうだが……いや、それとも??



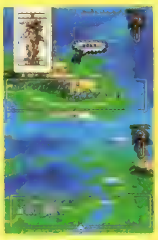
◀超美麗なビジュアル。これがPSのグラフィックで表現されることになるのだ。ワクワク……。



▲フィールド上には、アイテムが隠されている。その種類や効果にも変更点があるかも知れないぞ。

カオスフレーム

マップ攻略中のプレイヤーの行動は、逐一画面上部にあるカオスフレームにチェックされている。これは民衆の支持を表していて、非道な振る舞いをすると下がっていき、英雄たるにふさわしい行動をとると上がっていく。このカオスフレームにより、ストーリーが変化するのだ。



民衆の支持は重要だ!!



壮大なる伝承

オウガバトルサーガとは?

『伝説のオウガバトル』は、この世界の歴史を描いた「オウガバトルサーガ」のうちの一編に過ぎない。このゲームで舞台となっているヴァレリア大陸以外にも、動乱の続く大陸は存在しているのだ。『伝説のオウガバトル』以外の時代、場所の戦いを描いた物語が、いつか我々の前に、PSで姿を現すことはあるのだろうか……?

伝説のオウガバトル

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		

※画面はすべてSFC版のものです。

タイトルロゴがアニメーションする！
懐かしさの中に新しさを感じさせる１本だ

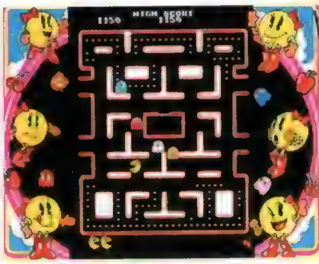
ナムコミュージアム VOL.3

ジャンル	ETC
メーカー	ナムコ
発売日	6月21日
価格	¥5,800
対応周辺機器	ネジコン

伝説のA・RPG『ドルアーガ』もついて収録！

往年のナムコの名作６本を１つにまとめた、人気シリーズ第３弾が登場するぞ。今回収録されるのは、「ギャラクシアン」「ディグダグ」「ドルアーガの塔」「ミズ・パックマン」「ポールポジションⅡ」「フォゾン」の６本。発売済みのVOL.１、２に負けず劣らずのタイトルがそろっているのだ。特に後半の３本は、家庭用ゲーム機では初の移植。マニアでなくても涙モノといえるよね。しかも今回から、懐かしのナムコ・キャラが座席に座る映画館や、数々の貴重な本（資料）が並ぶ図書館が新たに収録されるぞ。


▲ＳＴＧの名作の１本。この後、どんどん発展していくナムコのスペースシューティングの、原点ともいえるゲームだよね。


▶全世界を魅了した「パックマン」の続編だ。主人公にリボンがついている。



▲今までの移植とは違い、「完全移植」で復活だ。

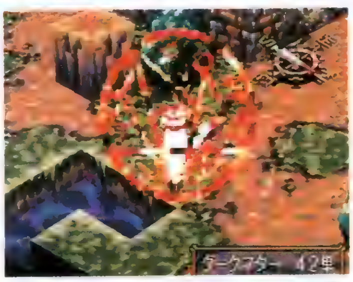
古代文明が眠るイシュタリア国に動乱の嵐が迫る！

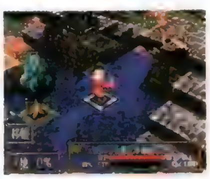
ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

ジャンル	S・RPG
メーカー	コナミ
発売日	8月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

黒い旋風吹き荒れるとき、巨大な陰謀が暴かれる！

この夏コナミから発売の「ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～」は、今までのシミュレーションＲＰＧとはひと味違う。戦闘を完全３Ｄ化されたフィールドで行うので、地形を利用した戦いが体験できるのだ。単に武器や魔法をぶつけあうだけでなく、高さを利用して相手の頭上に石を落としたりできるというワケ。また、このゲームの魅力はシステムだけではないぞ。「世代を越えて引き継がれていく責任」をメインテーマにしたストーリーにも注目だ。感動モノの人間ドラマが、一国の興亡を背景に展開していくぞ。


▲魔法を唱えると、術者がズームアップ。その後派手な魔法効果を見せつつ、ズームアウトする。


▶ヒロインとなる少女エリナ・ソーン。並外れた魔法の才能を秘めている。失踪した父を探すために、アッシュたちと行動を共にするようになるのだ。


▲物語の主人公アッシュ・ランバート。剣の達人で「黒い旋風」の異名をとる。


◀攻撃アクションに入ると、戦闘地点が障害物の陰になっていても自動的にカメラが回りこむ。そして、斬りあいをアップで映し出してくれるぞ。

そうじ（？）と童話が大好きな兄妹が本の世界で大活躍！
掃除機の吸引を活用して、敵弾を吸い込もう

キューイーン

ジャンル	STG
メーカー	メディアエンターテイメント
発売日	5月31日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

主人公たちの可愛らしいしぐさにも注目しよう

「グリム童話」などの有名童話の世界を舞台に繰り広げられる、ほのぼのとした雰囲気がいっぱいのファンタジーＳＴＧだ。掃除機の「あかねちゃん」に乗って、悪い魔法使いを退治することになる。「あかねちゃん」は敵の弾を吸い込みエネルギーを蓄えると、特殊攻撃の「クリア砲」を発射できるぞ。また、アイテムを取ることでショットが変化していく。難易度は低めだ。


◀「グリム童話」のキャラクターが次々登場。２人同時プレイも可能だ。

戦いへの集中度にこだわった戦術SLG
より深く、より細かな戦いを体験できる！

戦乱

ジャンル	SLG
メーカー	エンジェル
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

戦いのみにこだわるリアルタイム戦術SLG

いつも斬新なシステムのゲームを送り続けるＧＥ・ＴＥＮチームの「戦乱」が、ＰＳに移植されるぞ。何といってもこのゲームは、内政や外交を排除して、純粋に史実の合戦のみをプレイできるのだ。兵力差や地形、武器などが史実どおりに設定されているので、自分なりの戦術で有名な戦国武将と智力を競い合えるというわけだ。戦闘はリアルタイムで進行するので、素早い判断が要求されるぞ。


◀川中島や桶狭間といった、歴史的に有名な７つの合戦をプレイできる。

96年度ペナントレースも開幕して１カ月
ナムコが贈る新世代野球ゲームもいよいよ開幕だ！

ワールドスタジアムEX

ジャンル	SPG
メーカー	ナムコ
発売日	年内予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

『ワースタ』でもオリジナルムービーの華麗さは健在

野球ゲームの決定版「ワースタ」が、いよいよＰＳでもプレイできるぞ。気分一新リニューアルしたキャラが、ポリゴンで表現された球場で迫力のプレイを見せてくれるのだ。また、ネジコンに対応しているので、球の速さやスイングのスピードなどを微妙にコントロールすることもできるぞ。ウグイス嬢の声や応援歌などのサウンド面の演出もパワーアップしているので、臨場感はバツグンだ。


◀ナムコのＰＳソフトといえば、オリジナルムービーは欠かせないよね。

近未来の東京で「ありす」たちは何を見るのか？

ありす イン サイバーランド

ジャンル	AVG+RPG
メーカー	グラムス
発売日	12月予定
価格	¥5,800（予価）
対応周辺機器	未定

"チバレイ"がプロデュースするギャルベンチャー

３人の美少女たちが仮想現実空間「サイバーランド」を舞台に活躍する、キャラの魅力たっぷりのＡＶＧがＰＳに登場。しかもゲームのプロデュースを千葉麗子が担当しているぞ。基本はＡＶＧのように進み、要所にフルアニメーションムービーが挿入されるのだ。また、３Ｄポリゴンによる戦闘シーンもあるうえに、主人公を始めとするキャラの声を豪華声優陣が担当！　全編しゃべりまくるぞ。


◀主人公の水無月ありすたち３人は、幼なじみの中学２年生だ。

電撃 RANKING STATION EX ランキングステーション

3月1日〜3月29日

ソフト売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	—	鉄拳2	ナムコ	対戦ACT	50186
2	—	バイオハザード	カプコン	AVG	21689
3	—	機動戦士ガンダムVer.2.0(限定BOX)	バンダイ	STG	6445
4	2	デストラクションダービー	SCE	RCG	5195
5	—	ヴァンパイア	カプコン	対戦ACT	4820
6	—	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	STG	4456
7	—	DX人生ゲーム	タカラ	TBL	4445
8	—	メルティランサー	イマジニア	SLG	4104
9	1	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	SLG	3456
10	—	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～	コナミ	ACT	3138
11	6	リッジレーサーレボリューション	ナムコ	RCG	3115
12	7	闘神伝2	タカラ	対戦ACT	2888
13	12	ときめきメモリアル	コナミ	SLG	2785
14	8	ストリートファイターZERO	カプコン	対戦ACT	2683
15	—	天地を喰らうII	カプコン	ACT	2478
16	13	幻想水滸伝	コナミ	RPG	2421
17	—	あすか120%スペシャル	ファミリーソフト	対戦ACT	2263
18	3	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	ETC	2160
19	—	チョロQ	タカラ	RCG	2114
20	—	パズルボブル2	タイトー	PZG	1956

上位2タイトルの、まさにケタはずれの強さは予想通りとして、ここで注目してみたいのは「機動戦士ガンダムVer.2.0」。限定BOXと通常版をあわせると、上位2タイトルに負けず劣らずの高い支持を集めているのだ。限定BOXの方がしっかり上につけているところが、このタイトルらしいところだね。

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	FINAL FANTASYVII	スクウェア	RPG	9824
2	2	ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	7847
3	—	ストリートファイターZERO2	カプコン	対戦ACT	7247
4	9	ノエル	パイオニアLDC	ETC	5846
5	—	女神異聞録ペルソナ	アトラス	RPG	5593
6	13	アークザラッドII	SCE	S・RPG	4468
7	16	キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦ACT	3569
8	15	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	STG	3247
9	10	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	SLG	3135
10	14	アドヴァンストV.G.	TGL	対戦ACT	2532
11	—	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	対戦ACT	2273
12	—	ソウルエッジ	ナムコ	対戦ACT	2194
13	—	ギャラクシアン³	ナムコ	STG	2118
14	—	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	ACT	1666
15	8	天地無用!登校無用	エクシングエンタテインメント	AVG	1608
16	—	ぷよぷよ通	コンパイル	PZG	1553
17	—	るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚—	SCE	対戦ACT	1499
18	12	キングスフィールドIII	フロムソフトウェア	RPG	1234
19	—	刻命館	テクモ	SLG	1192
20	—	クーロンズ・ゲート	SME	AVG	1150

これから当分の間は続くであろう第1位「FFVII」。それはさておき、ベスト10以下にも目をむけてみてほしい。意外と充実したラインナップになっているのではないだろうか？ PS発売当初からタイトル数の充実をめざしてきたSCEの戦略が、ここにきてようやく実を結びはじめたのかもしれない。

読者人気TOP10

1位 ときめきメモリアル ～forever with you～
2位 鉄拳2
3位 バイオハザード
4位 ストリートファイターZERO
5位 闘神伝2
6位 リッジレーサーレボリューション
7位 第4次スーパーロボット大戦S
8位 幻想水滸伝
9位 ポリスノーツ
10位 メルティランサー

ランキングチェック!!

PSは、「安定期」に入ったのか？

超強力な新タイトル「鉄拳2」「バイオハザード」を押さえて、見事読者人気TOP10第1位の座を守った「ときめきメモリアル」は立派。やはり「ときめき」人気には、ちょっとやそっとじゃ切り崩せない根強いものがあるようだ。読者人気のチャートでは、他にも「メルティランサー」が第10位に入ってきて、3月の大混戦が勢いだけでなく、ソフトの質の面でも充実したものであったことを示している。

さて、来月は4月である。健闘しそうなのは、「V.G.」「ときめきメモリアル～プライベートコレクション」「太陽のしっぽ」といったところだろうか……。3月ほどではないにしても、期待できそうなタイトルが3本もある。やはりここしばらくのPSのテーマは「安定」だろう。

プレイステーション版
「フォーチュン・クエスト」
ボードゲームで新登場！

食卓の騎士たち 新フォーチュン・クエスト

Fortune Quest

PlayStation



今度のクエストは農作業だ!?

そう。今回のクエストはなんと農作業。しかし、あなどる事なかれ。モンスターも出てくるし、大自然の脅威だって迫りきちゃったりするんだから。今日もみんな大騒ぎだよ。

'96年
6月21日
発売予定

大好評につき、スペシャル版を値下げしました。

スペシャル版は超ご～かな内容！

スペシャル版 予価6,800円(税別)

ミニストーリーや深沢 美潮先生のメッセージがいっぱい詰まった特製CDと複製オリジナルセル画応募券付き。

ゲームソフト ＋ お料理ぶっく ＋ 取扱説明書 ＋ びっくりとーくCD ＋ セル画応募券

ノーマル版 予価5,800円(税別)

ゲームソフト ＋ お料理ぶっく ＋ 取扱説明書

ゲームソフト・お料理ぶっく・深沢美潮書き下ろしミニストーリー付取扱説明書付き。

電撃文庫
新フォーチュン・クエスト③
偽りの王女
6月10日発売
既刊 新フォーチュン・クエスト①～②もよろしくね。

毎週火曜 24:00～24:30
TBSラジオにて
ラジオドラマ
「フォーチュン・クッキー」
大好評放送中!!
何とパーソナリティは
深沢 美潮先生だ。

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03-5281-5227

PSソフトデータベース

現在発売中の全264タイトルを完全収録

電撃PSも、いよいよ隔週刊!
全PSソフト完全対応なのだ

GWはゲームゲームゲーム! もちろんPSPSPS!! G? F? R? S? 増刊号を読み返して、シールも使ってね。

94年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800	SLG	必見の車窓モード有り
3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	SLG	プレミアつきの貴重品
3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	2本セットの爆笑STG
3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6,000	TBL	フルポリゴン麻雀
3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5,800	TBL	作り自体は正統派
3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5,800	RPG	3D形式のSTG
3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	ETC	奇妙派な感覚の玉転がし
3日	熱血親子	テクノソフト	¥6,950	ACT	派手な演出が楽しい
3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5,800	RCG	PSきってのRCG
9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800	PZG	人気キャラで楽しめる
9日	蛭子能収印 笑う蛭子さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800	TBL	デモはマンガの撮り込み
16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5,400	RCG	ファンタジックなRCG
16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	本格3D・RPG
22日	柿木将棋	アスキー	¥7,800	TBL	システムが新しいぞ
22日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	¥5,800	ETC	爆笑ギャグの連発
22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800	SPG	実況中継アリ
22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥5,800	PZG	3Dタイプの落ち物
22日	ツイン ゴッデス	ポリグラム	¥7,800	対戦ACT	驚異の撮り込み格闘

95年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	闘神伝	タカラ	¥5,800	対戦ACT	キャラの人気高し
20日	コズミックレース~for the locked up planet~	ネオレックス	¥6,800	RCG	不思議な機体がかわいい
27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800	STG	辛口の本格STG
27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5,800	STG・ADV	AVGとSTGの合体作
27日	MYST	ソフトバンク	¥7,800	AVG	海外からの移植作
27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800	STG	対戦3Dバトル
27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4,800	RPG	登場メカが渋い

95年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800	PZG	美麗なCGがウリ

95年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	サブキャラも使えるぞ
24日	上海 万里の長城	SCE	¥4,800	PZG	ついハマっちゃうPZG
24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7,800	PZG	マウスとパッド付き
31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5,800	PZG	不思議なキャラが大活躍
31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5,800	ETC	シミュレートは超リアル
31日	球転界	テクノソフト	¥6,950	ETC	ストーリーのあるピンボール
31日	スターブレードα	ナムコ	¥5,800	STG	オリジナルモードがグッド!
31日	鉄拳 TEKKEN-	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	超人気3D格闘

95年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
14日	パチ夫くん~パチンコランド大冒険~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6,800	ETC	体感パチンコは燃えるぞ
21日	金沢将棋'95	セタ	¥7,900	TBL	上級者向けの強さだ
28日	MISSLAND	アルトロン	¥5,800	TBL	3Dタイプの間違い探し
28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6,800	PZG	アーケードからの移植作
28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5,800	ACT・STG	サクサク楽しめるぞ
28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5,800	ACT	浮遊感が絶品だ

95年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5,800	TBL	演出が楽しいぞ
26日	幻空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5,800	対戦ACT	撮り込みのキャラは笑える
26日	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥5,800	PZG	2つのルールで楽しめる
26日	ニチブツマージャン 女子高生雀士戦	日本物産	¥6,800	TBL	女子高生と対局できる

95年6月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8,900	TBL	4つのゲームが楽しめる
16日	ユニバーサル バーチャ パチスロ~必勝攻略法~	マップジャパン	¥6,800	ETC	実在の7機種が登場する
23日	Falcata~アストラン・パードマの紋章~	ガスト	¥6,800	SLG	まったく新しいSLG
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800	SLG	データベースもついている
23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800	STG	CGの出来がスゴい!
30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800	ETC	海の中を散歩できるぞ
30日	アークザラッド	SCE	¥5,800	S・RPG	つまらず進めるRPG
30日	エースコンバット	ナムコ	¥5,800	STG	ドックファイトに燃えろ

95年7月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
7日	動画でパズルだ! ププププー	アジェンダ	¥5,800	PZG	絵や曲を作るモード付き
7日	麻雀厳流島	アスキー	¥7,800	TBL	セリフがふざけけて笑える
7日	くるりんPAI	スカイ・シンク・システム	¥3,[illegible]	PZG	考えさせられるPZG
14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	SPG	データは95年開幕時のもの
21日	サイバーウォー	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥8,800	ETC	10種のゲームが楽しめる
21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	SPG	キャラはフルポリゴン
21日	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	絵も謎も数段パワーアップ
28日	PHILOSOMA	SCE	¥5,800	STG	デモのCGは超キレイ
28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	隠れキャラ多数存在
28日	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	STG	アーケードから移植された

95年8月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
11日	3×3EYES ~吸精公主~	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	シナリオは2通りあるのだ
11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5,800	SPG	選手の動きがよい
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,900	ETC	充実のミニゲーム集
11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6,800	対戦ACT	映画版の映像を使用
25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	対戦ACT	ロボットポリゴン格闘
25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥6,800	STG	多彩なステージを勝ち抜け

95年9月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
8日	永世名人	コナミ	¥5,300	TBL	待たされずに楽しめる
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,800	PZG	問題は300問もあるぞ
8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	ボクサーの人生を体験できる
15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4,900	ETC	4話の物語を収録
15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥8,800	SLG	新システムで登場
22日	EXECTOR(エグゼクター)	アークシステムワークス	¥5,300	STG	視点が切り替えられる
22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5,800	SPG	難易度が若干高い
22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800	SLG	通信対戦が可能
22日	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	難易度の高い辛口ACT
29日	EMITバリューセット	光栄	¥15,800	ETC	英語の勉強に役立つ!?
29日	三國志Ⅳ	光栄	¥10,800	SLG	武将を自分で作れる
29日	キング オブ ボウリング	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	PSで唯一のボーリングもの
29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	お得な2本セット
29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5,800	ACT	おともキャラが可愛いぞ
29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800	SPG	選手の動きが超リアル
29日	Jリーグサッカープライムゴール EX	ナムコ	¥5,800	SPG	高い戦略性を持っている
29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	¥6,800	SLG	シミュレートがリアル
29日	対局将棋【極】	ログ	¥6,800	TBL	難易度はかなり高い

95年10月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
13日	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6,800	SLG	キャラ人気の高い恋愛SLG
13日	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9,800	SLG	マウスとパッド同梱セット
13日	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6,800	PZG	3種類のゲームを収録
13日	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥5,800	RPG	キャラメイクが凝っている
13日	The鬼退治~目指せ!二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5,800	TBL	ワイワイ楽しいボードゲーム
13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	STG	3DOからの移植作品
13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	実況中継してくれる
20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	対戦ACT	チームバトルが楽しめるのだ
20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エクセコ・デベロップメント	¥6,800	ACT・STG	LDGが2本組で復活
27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	ホラータッチのAVGなのだ
27日	戦国サイバー 藤丸地獄變	SCE	¥5,800	S・RPG	戦国忍者SLG
27日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800	SLG	大人気育成SLG

95年11月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	SLG	対戦型の環境開発モノ
3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	とにかくよくしゃべるぞ!
3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーンへ~	SCE	¥5,800	RPG	システムなどが新しい
10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	独特の世界観が楽しめる
10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	魔法も飛び出す対戦格闘
17日	戦略将棋	EAV	¥6,800	TBL	COMの戦法を選択できる
17日	NIGHTHEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビジョン	¥5,800	AVG	深夜ドラマが原作なのだ
17日	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	豊富なデータベース付き
22日	A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800	SLG	世界都市のマップ付き
22日	STRIKER~ワールドカッププレミアムステージ~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6,800	SPG	2種類のモードが選べるぞ
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	画面分割で対戦できる
22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	TBL	モードが豊富に用意されている
22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	6作のゲームを収録
22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	STG	車に乗りながら戦え
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	時間が制限させたサスペンス

95年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	CD3枚組の超大作
1日	Break Thru!(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	単純ながら奥の深いPZG
1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	270種類のコース有り
1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800	SLG	実在の兵器が多数登場
1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5,800	ACT・STG	3D型のメカバトル
3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	RCG	今度は通信対戦可能
[illegible]日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	マクロ作成に超ハマるぞ
8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	TV番組みたいな作り
8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	ほのぼのした展開の物語
8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	有名女流棋士が多数登場
8日	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	TBL	オセロを突き詰めた一本
15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	オマケモードがうれしい
15日	鉄道王'96~いくぜ億万長者~	アトラス	¥5,800	TBL	多人数でのプレイが熱い

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	リュウを倒すのが目的
15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	仲間は、なんと108人もいる!
15日	紙牌花	日本物産	¥5,800	TBL	花札にこだわった逸品
15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	馬主気分が味わえるのだ
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	吉本ギャグ大連発
22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	RPG	謎を解きながら進むRPG
22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	アーケード版に負けない出来映え
22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	NBA全選手が実名で登場
22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	笑える物語が4本入っている
22日	NINKU－忍空－	トミー	¥5,800	対戦ACT	原作に忠実な出来なのだ
22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	3D視点が新しい
22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	AVG	独特の世界を楽しめる
22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800	ACT	展開がドラマチックで燃える
22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	RPG的な要素も持っている
29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	育てるキャラを選べる育成。
29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	君たけの遊園地を作れる
29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	調教師が勝利のカギを握る
29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	PS初のガンSTG
29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	専用ガン同梱セット
29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG·ADV	謎解きの要素が増えた
29日	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	大阪が舞台という設定だ
29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	登場キャラが11人に増えた
29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	有名人のデータなども収録
29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	PZG	ゲームモードが種類豊富
29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	3本のゲームが楽しめる
29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	AVG	映画の映像が使われている
29日	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	STG	今度の兄貴は実写撮り込み

96年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	トレーニングが超ベンリ!
13日	厄[YAKU]～友情談疑～	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	絵のインパクトがスゴ過ぎ
13日	ROBO·PIT	アルトロン	¥5,800	対戦ACT	ロボを作れる対戦格闘
13日	アジャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	ド派手な演出の3Dモノ
13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	海外から来たホバーRCG
13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	競馬予想型のソフトだ
13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	PZG	対戦モードが熱いのだ
19日	フローティングランナー～7つの水晶の物語～	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT·STG	7種類の武器を使いこなせ
19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	必見の大作SFAVG
19日	「占都物語」その I	東北新社	¥5,800	ETC	豊富な種類の占いができる
19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	海釣りとバス釣りを収録
19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	原作の雰囲気を楽しめる
26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	レスラーはすべて撮り込み
26日	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	STG	ドッグファイトが熱いぞ
26日	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800	STG	4種類の自機が選べる
26日	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	低価格のお買い得ソフト
26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	STG	全方向への移動が可能
26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	水滸伝のキャラで戦え
26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	S·RPG	キャラがよくしゃべる
26日	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	メディアクエスト	¥6,800	ETC	CGの美しさは秀逸
31日	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	多人数でプレイすると楽しい

96年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
2日	古典詰碁 四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	囲碁にこだわり抜いている
2日	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	物語が熱いぞ
9日	ポリスノーツ～プライベートコレクション～	コナミ	¥2,980	ETC	ファン必見の1本だ
9日	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE/Inter	¥5,800	RCG	車をぶつけて得点を競う
9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	懐かしの6タイトルを収録
9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	専用コントローラー付き
9日	デスマスク	バンダイインターナショナル映像工場	¥7,800	AVG	実写撮り込みの本格ホラー
16日	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800	STG	超過激なタクシーSTG
16日	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	SLG	進行がリアルタイム形式なのだ
16日	ヴィークル・キャヴァリアー	ヴァンガード	¥5,800	ACT·STG	操作方法が特殊
16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	物語のテーマは「友情」
16日	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	パソコンからの移植作品
16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	名作中の名作AVG
16日	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800	SPG	4種類のモードがあるのだ
16日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	PZG	名作がリメイクされて復活したぞ
16日	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	SLG	ポリゴンで動物が作れるぞ
23日	プロキッズDXパック	アテナ	¥6,800	ACT	コントローラー付き
23日	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	全米プロゴルフ協会公認作
23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	アメコミっぽい作りなのだ
23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	有名ドライバーが29人登場
23日	太閤立志伝II	光栄	¥7,800	S·RPG	秀吉の人生を体験できる
23日	ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800	ACT	7面にいくのが超ムズい
23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	¥5,800	ETC	難しい問題多数有り

96年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	画された謎があるのた
1日	ヴォルケンクラッツァー～審判の塔～	アスミック	¥5,800	RPG	対戦格闘型のRPG
1日	WORLDCUP GOLF～IN ハイアットドラドビーチ～	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	実際のホールデータを使用
1日	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	ミニゲームも充実している
1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	グラフィックが超キレイ
1日	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	AVG	演出が恐くてすごい
8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	シナリオはマルチで展開
8日	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～	アテナ	¥5,800	TBL	PSでダイヤモンドゲーム
8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800	対戦ACT	キャラの動きが滑らか
8日	SANKYO FEVER実機シミュレーション	TEN研究所	¥6,800	SLG	音声の出来がスゴ過ぎ
8日	卒業R～Graduation Real	バンダイビジュアル	¥5,800	SLG	今度は実写撮り込みだ
8日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	不思議な生き物が主役
8日	ロジックパズルレインボータウン	ヒューマン	¥5,800	PZG	難易度高めのPZG
15日	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	ACT·STG	爽快感はバツグン
15日	ワールドサッカー～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800	SPG	世界を相手に戦え
15日	ZORK I(ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	懐かしの名作が復活
15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96	ヒューマン	¥5,800	SPG	シリーズ初のポリゴンもの
22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	マップが変わっている

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
22日	メルティランサー～銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800	SLG	エンディングが多彩
22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	超過激なRCG
22日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800	ACT	移植はほぼ完璧
22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800	AVG	キャラかよく動くのだ
22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	初心者にも分かり易い
22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG	多人数でやると楽しい
22日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800	ACT	今度の舞台は宇宙だ
22日	Wipe Out	SCE/Inter	¥5,800	RCG	浮遊感か気持ちいい
22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	イベントの種類が豊富
22日	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	マシンの改造か楽しい
22日	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPG	SFCからの移植
29日	大戦略 プレイヤーズ・スピリット	OZクラブ	¥7,800	SLG	オリジナルモード有り
29日	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	満を持して登場!
29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	S·RPG	ドラマチックなイベント多し
29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	SLG	パソコンから移植された
29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG	女性向けの恋愛SLG
29日	グラディウスDELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	2本まとめて楽しめる
29日	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800	ETC	会話のテンポか良い
29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZG	なつかしのキャラが多数登場
29日	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800	PZG	ストーリー付きのPZG
29日	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	視点の変更か自由なのだ
29日	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	キャラ成長型対戦格闘
29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	オリジナルモードも充実!!
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	ガンダム以外も操作できる
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	設定資料本付き
29日	テトリスーX	BPS	¥5,800	PZG	4人同時対戦かできる
29日	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	学園モノの対戦格闘

96年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	リンク オブ サイアス	アテナ	¥6,800	AVG	視線の演出か新しい
12日	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	独自の連続技を作れる
12日	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	グラフィックがきれいなRCG
12日	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	カードで政治が楽しめる
12日	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPG	PS初のフルポリゴン野球
19日	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	今度は世界の名車に乗れる
19日	DOOM	ソフトバンク	¥5,800	ACT·STG	海外パソゲーの移植作
19日	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	激熱の女の子格闘
19日	めざせ!戦球王	ライズ	¥5,800	PZG	ボールを使った落ちモノPZG
26日	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800	SLG	原始人の生活を体験できる
26日	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	対戦ACT	オリジナルモード有り
26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800	ETC	3タイトルが一本に
26日	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800	SLG	育てた馬に騎手として乗れる
26日	シヴィライゼーション－新・世界七大文明－	アスミック	¥5,800	SLG	文明を育てるSLG
26日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ETC	PS初の心理分析ソフト
26日	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	3DOからの移植作品
26日	ロックマンX3	カプコン	¥5,800	ACT	アニメシーンが充実
26日	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,500	ACT	背景に仕掛けが隠れている
26日	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～	コナミ	¥3,800	ETC	ファン必見の逸品
26日	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800	ACT	欧州版"JF"つき
26日	パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800	RPG	パチンコがお題のRPG
26日	ギャラクシアン^3	ナムコ	¥5,800	STG	アーケードからの大型移植作
26日	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800	SLG	合戦はポリゴンで表示

太陽のしっぽ



●SLG
●アートディンク
●¥5,800
原始の開放感! とにかくよく走るのよ。

ポテスタス



●TBL
●ネクサスインターラクト
●¥5,800
対人個人攻撃がアツイ政治カードゲーム。

ジャンピングフラッシュ2



●ACT
●SCE
●¥5,800
2枚たぁ～っぷり楽しめて、このお値段!!

パチパチサーガ



●RPG
●TEN研究所
●¥5,800
結局パチンコゲー。でも、なんか楽しいかも。

総数+総購入金額

総本数 **264**本　総購入金額 **1,635,980**円

電撃 ……………… PSから一般情報までの早耳ニュースページ

電撃 NewsStation

キャンペーン 操兵伝

伝説の機械兵器“操兵”をデザインしてスタッフロールにキミの名を記せ!!



ＲＰＧファン期待のタイトル『操兵伝－聖刻1092－』。このゲームに登場する〝中ボス操兵〟のデザインを、発売元ユタカの主催で一般から募集することになったぞ。〝操兵〟とは、古代文明が作り上げた「失われし兵器」のこと。機械でできた鋼鉄の巨人で「聖刻石」という宝石を埋め込まれた仮面が、その動力となっている。ちなみに〝操兵〟には３つのタイプがあるのだが、今回募集する中ボスは「狩猟機」型のものだ。以上をふまえて、キミがイメージした〝操兵〟の外見をＡＢ版以内の紙にデザイン（立体不可）し、能力的な特長などの説明書きをそえて（なくても可）、〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館メディアワークス電撃ＰＳ編集部「操兵伝」中ボスデザインコンテスト係まで、ガンガン応募してくれ。しめ切りは６月30日（当日消印有効）、発表は本誌にて行うぞ。採用者はゲーム中のスタッフロールに名前が入るのだ。歴史に残る〝操兵〟を、キミの手で作り出せ!!

CAMPAIGN

◀戦国武将風のオリジナルデザイン。アイデアしだいで、いろんなタイプの〝操兵〟が考えられそうだ。今回、一般公募されるのは中ボスということなので、カッコ良くて強そうなヤツを期待しているぞ!!



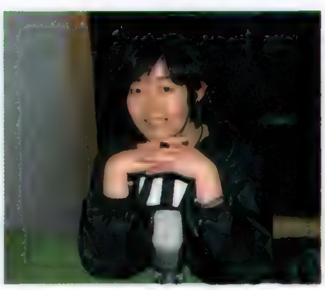
◀砂漠にたたずむ１機の〝操兵〟。ド迫力の完全３Ｄで画面に登場するのは、キミのデザインした〝操兵〟かもしれないぞ。

ラジオ 緒方恵美の銀河にほえろ! メルティランサー

ますます広がる『メルティ』ワールド今度はラジオに進出!!

現在大好評発売中、ＰＳ版育成ＳＬＧ『メルティランサー』でメルビナ役を演じている緒方恵美さんをパーソナリティに迎えたラジオ番組が現在、放送中だ。内容はトークとラジオドラマ。特におもしろいのがトークコーナーで、リスナーが身の回りで起こった事件を緒方さんに報告、その内容がウケれば称号がもらえるというシステムになっているのだ。キミも周囲をよく調査し、悪を駆逐するよう努力（？）しよう!!

RADIO



▲銀河の平和を守るため、毎週日曜の24：30～25：00は文化放送の「緒方恵美の銀河にほえろ！『メルティランサー』」をチェックだ!!

新作発表会 ありすイン サイバーランド

あの“チバレイ”の初プロデュース作品はギャルベンチャー？

昨年８月、マルチクリエイターを目指すと宣言し、突如芸能界を引退した元ゲーマーアイドル〝チバレイ〟こと千葉麗子さんが、ソフトメーカー・グラムスの熱意に「〝愛〟を感じて」（千葉）、ＰＳソフトをプロデュースすることを発表した。そのタイトルは『ありす イン サイバーランド』。千葉さんのアイデアを取り入れつつ、12月の発売を目指して現在開発進行中だ。続報は今後も本誌にて伝えてゆく予定。要チェックだぞ！

RELEASE





▲◀「ありす～」について熱っぽく語る千葉麗子さん。上は主演声優３人と。



◀３人の少女たちが、サイバーランドを舞台に繰り広げる、笑いと涙と感動の〝ギャルベンチャーゲーム〟。詳しくは続報を待て!!

キャンペーン GAGA

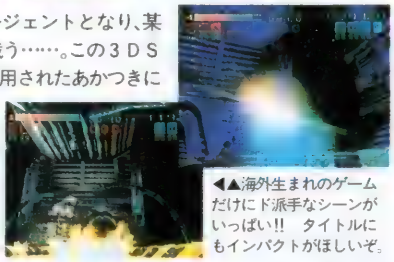
夏に向けて開始される2大キャンペーン栄冠は誰の手に!?

ギャガ・コミュニケーションズよりリリース予定のＰＳ用ソフトの２タイトル『ＴＵＮＮＥＬ（ワーキングタイトル）』と『鉄球～ＴＲＵＥ ＰＩＮＢＡＬＬ～』の発売決定を記念して、双方にてビッグキャンペーンが開催されるぞ。それぞれの応募、問い合わせ先は〒106 東京都港区六本木3-3-27 六本木一の湯ビル３Ｆ（株）ギャガ・コミュニケーションズまで。

CAMPAIGN

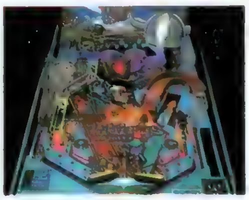
注目企画1 TUNNEL 日本版タイトル名を大募集!!

プレイヤーはシークレット・エージェントとなり、某国の独裁組織を壊滅させるために戦う……。この３ＤＳＴＧのタイトルを一般公募する。採用されたあかつきには、エンディングやマニュアルに名前がクレジットされるぞ。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、キミの考えたタイトルを明記の上、上記の住所の「TUNNEL」タイトル決定戦係まで。しめ切りは５月15日必着。



◀▲海外生まれのゲームだけにド派手なシーンがいっぱい!! タイトルにもインパクトがほしいぞ。

注目企画2 鉄球 賞金総額100万円がもらえる"鉄人"コンテスト!



▶４種のテーブルのうちの１つで25位以内を目指せ！

噂のピンボールゲーム『鉄球』（５月31日発売）で高得点を記録した100名の人に、それぞれ１万円が賞金として贈られるぞ。詳しい応募方法は取扱説明書を見てくれ。ランキングはインターネット上で公開されるので、それを見ながら何度でも応募が可能だ。ネットのアドレスは……http://WWW.gaga.co.jp/だ。

ラジオ 魔法少女ファンシーCoCo

魔女っ子アイドル新登場！ その名はファンシーCoCo!!

この夏ＰＳで発売が予定されている育成ＳＬＧ『魔法少女ファンシーＣｏＣｏ』。それと並行して、ラジオ番組が放送中だ。放送はラジオ日本で毎週火曜24：00～24：30、ＫＢＳ京都で毎週月曜24：30～25：00。トークとドラマの２部構成で、パーソナリティは声優の森川智之＆檜山修之、松本梨香＆白鳥由里が各週交代で担当しているぞ。

RADIO



▲彼女が、ＣｏＣｏ。魔力の集合体である"マジカルボール"を探すために、人間界へ来ているのだ。

新製品 ファイティングコマンダー10B

人気の高いホリ電気製コントローラがリニューアルして登場

ＰＳ純正コントローラと同サイズのものに連射やホールド機能、スロー機能を搭載し、さらにその優れた操作感で人気のホリ電気製コントローラ「ファイティングコマンダー10B」。このコントローラが✚キーの凹凸を深くし、さらに操作しやすくなって登場したぞ。もちろん、価格はこれまでのものと変わらず￥2,480だ。また、同じデザインで、ブラックボディのタイプも用意されているぞ。キミのＰＳライフを充実させるこのアイテム、対戦用にどう？

GOODS



▲今月はこの商品を各３名にプレゼントしちゃうぞ。詳しくは130ページを参照してね。



◀こちらは「10Bブラック」。もちろん機能やサイズは同じ。

ビデオ 闘神伝

超人気の格ゲーがOVAになるぞ!

登場直後からアニメ化希望の高かった『闘神伝』が、ついにＯＶＡになって登場するぞ。劇場版『餓狼伝説』を手がけたあの大張正巳氏が監督ということもあり、従来のＯＶＡの枠を超えたド迫力の映像が期待できそうだ。お色気シーンもある全２巻完結のこのビデオ、大張監督いわく「燃えて見ろ!!」だ。

VIDEO



▶キャストもエイジ役の関智一さんをはじめ、子安武人さん、井上喜久子さんなど超豪華なのだ。◎発売元：BMGビクター／全２巻／VOL.1：６月21日発売、VOL.2：８月21日発売／各￥5,800（税込）

ラジオ 穴井夕子のミラクル・ゲーマーキッズ

業界一ホットなゲーム情報番組だ!

「穴井夕子のミラクル・ゲーマーキッズ」は、ゲームミュージックやゲーム業界の裏話など、ゲームに関する情報なら何でも扱うラジオ番組だ。毎回生放送で、ホットな情報をお届けするぞ。毎週金曜日の26:00～27:00、ＴＯＫＹＯ－ＦＭで放送中なので、金曜深夜はラジオの前で、最新ゲーム情報をキャッチしよう！

RADIO



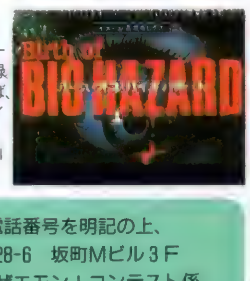
▶パーソナリティの穴井夕子さんが、キミの知りたいゲーム情報をばっちり伝えてくれるぞ。

ビデオ Birth of BIO HAZARD

噂の『バイオ～』のすべてがここに!!

『バイオハザード』のイメージ＆攻略ビデオ『Ｂｉｒｔｈ ｏｆ ＢＩＯＨＡＺＡＲＤ』が発売されるぞ。内容はワールドガイドやアイテム解説、モンスター紹介に始まり、メイキングリポート、そして攻略法と多岐にわたっている。もちろん、オープニング＆エンディングテーマもばっちり収録されているぞ。

VIDEO



▶ビデオにはあの戦慄のオープニングをカラー映像で収録。これを見てからプレイすれば、今まで以上に緊迫したプレイが楽しめるかもしれないぞ。◎発売元：東芝EMI／５月21日発売／￥3,980（税込）

▶▶▶POWERチェック!!

『デザエモン＋』コンテスト開催!!

コンストラクション系のソフトが多数リリースされる中、ＰＳの『デザエモン＋』を使ってのコンテストが開催されるぞ。①400字以内の企画意図書と『デザエモン＋』を使ったオリジナル作品をＶＨＳビデオテープに撮ったもの。②400字以内の自分の考えるＳＴＧの企画書とそのイラスト（Ｂ４サイズ）。このどちらかを、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町Ｍビル３Ｆ 株式会社アテナ広報室 デザエモン＋コンテスト係まで送るのだ。募集期間は５月24日から９月17日（当日消印有効）。入賞者には豪華景品が用意されているぞ。このコンテストで未来のデザイナーを目指せ！


隔週刊
大決定
電撃プレイステーションは
6月14日から月2回発売に
熱いハート・ほとばしるビート・
ときめくアイウォンチュ〜！
ついについに！　ＤＰＳが隔週だ！
喜ぶ100億の民・笑う200のアヒル・
かき鳴らす3000のエレキギター
そして！　完璧への道が開かれる！
ＰＳ情報だったらＤＰＳ！
世界の共通語になるのは
多分来年の今頃だ（予定）！
★ＤＰＳ★
宇宙一計画
作戦その３
さらに新しく
さらに深く
そして素晴らしく
ＤＰＳ発売スケジュール
5／30・・月刊ＤＰＳ７月号Vol.23
6／14・隔週刊ＤＰＳ創刊号Vol.24
6／28・隔週刊ＤＰＳ第２号Vol.25
7／12・隔週刊ＤＰＳ第３号Vol.26
イラスト／猫有馬

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション）7月号は5月30日（木）発売!!



©KONAMI All Rights Reserved.

COVER イラスト●コナミ株式会社
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、高木和雄（AR+DA）

いよいよ電撃PSも隔週刊化を決定して、一波乱ありそうなこの頃だけど、次号も超充実！『FFⅦ』のほかにも続々登場する大型RPGの新タイトルの大特集、『NOëL』ほかのGタイトルの最新情報、そして大ヒット格闘技ゲームの続編発表など、乞うご期待!!

●ライター大募集!!

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速）【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、風間芳子、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア、佐藤竜一郎、オフィス青空【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation6月号

1996年6月1日発行 第2巻第10号通巻18号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX

50音順

あ
アークザラッドⅡ ……60
アーサーとアスタトロの謎魔界村 ……196
アイルトン・セナ カートデュエル ……197
アイレムアーケードクラシックス ……120
あすか120%スペシャルBURNING Fest. ……132
アドヴァンストV.G. ……116, 133
井出洋介名人の新実戦麻雀 ……197
ヴァンダルハーツ（仮） ……199
ウェディングピーチ ドキドキお色直し ……168
エイリアン トリロジー ……195
オーバードライビンDX ……120
か
機動戦士ガンダムVer.2.0 ……106
ギャラクシアン³ ……117
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ ……94, 118
キュイーン ……199
キリングゾーン ……134
キング・オブ・パーラー（仮） ……199
さ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ……62
ザ・心理ゲーム ……120
サラブレッド達の栄冠 ……120
さるかにハムぞう ……26
サンダーホークⅡ ……199
シヴィライゼーション-新・世界七大文明- 120
Jリーグ バーチャルスタジアム'96 ……120
時空探偵DD～幻のローレライ～ ……192
Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 ……100, 117
ジョニー・バズーカ ……121
新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～ ……178
スーパーパンコレクション ……196
スターグラディエイター ……196
ストライカーズ1945 ……193
ストリートファイターZERO 2 ……196
スペクトラルタワー ……58
ZERO DIVIDE 2 ……46
卒業～クロスワールド ……172
た
タイムギャル＆忍者ハヤテ ……197
太陽のしっぽ ……110, 135
ダブルドラゴン ……121
鉄拳2 ……70
デッドヒートロード ……119
DOOM ……120
ドキドキプリティリーグ ……22
ときめきメモリアル プライベートコレクション ……117, 164
TOBAL NO.1 ……30
ドリフト・キング 土屋圭市＆坂東正明 首都高バトル 121
な
ナムコミュージアムVOL.3 ……199
NOëL（ノエル） ……180
信長疾風記 煌 ……121
は
バイオハザード ……88
バイオハザード2（仮） ……196
THE HIVE WARS ……118
パチパチサーガ ……121
はるかぜ戦隊Vフォース ……176
ヴァンパイア ……116
PS版テニス（仮） ……197
プレイスタジアム ……119
ブレス オブ ファイアⅡ ……196
BELTLOGGER 9 ……54
PATESTAS（ポテスタス） ……119, 131
ま
マーヴル・スーパーヒーローズ ……196
マクロスDIGITAL MISSION VF-X ……50
MASTERS 新・遙かなるオーガスタ ……191
魔法少女ファンシーCOCO ……18
女神異聞録 PERSONA ……38
めざせ！戦球王 ……120
ら
リッジレーサー レボリューション ……124
リング オブ サイアス ……119
ローンソルジャー ……197
ロックマン8（仮） ……196
ロックマンX 3 ……121
ロックマンX 4 ……196
わ
ワールドスタジアムEX ……199
ワイルド アームズ ……194



KONAMI
あなたの「もっと！」にこたえる。
私たちのこと、「もっと」知ってほしいな。
ときめきメモリアル™
PRIVATE COLLECTION
プライベートコレクション
© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
13人のキャラクターがもっと身近に感じられるバラエティー豊かな1枚
●「新曲を含むミュージッククリップ」「CGギャラリー」「クイズ」「占い」等バラエティ豊かな内容
●新作書き下ろしCG収録
●本編の声優総出演
好評発売中
画面は開発中のものです。
メーカー希望小売価格3,800円（税別）
バラエティ
「もっと」新感覚！3次元フィールドで展開する壮大なRPG、ついに誕生。
ヴァンダルハーツ
〜失われた古代文明〜
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
'96年夏発売予定
予価5,800円（税別）
画面は開発中のものです。
シミュレーションRPG
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30



プレイステーション
コナミPS新作ソフト!!
KONAMI
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
スポーツ
「もっと」リアルに！コースもポリゴンでリアル再現！これぞ3Dゴルフ。
えいこう
VIRTUAL GOLF SIMULATION
栄光のフェアウエイ
TM
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
●ポリゴンを駆使した3Dのコースは実戦感覚バツグン。
●ボールを追う絶妙なカメラワークはTV中継さながら。
画面は開発中のものです。
'96年6月発売予定 予価5,800円（税別）
スポーツ
「もっと」エキサイティング！
全11種目制覇！目指せ世界新記録！
ATLANTA OLYMPIC GAMES
ハイパーオリンピック イン アトランタ
アトランタ オリンピック 公式ライセンス商品（JAL-36）
©1996 KONAMI
画面は開発中のものです。
6月28日発売予定 予価5,800円（税別）
発売記念イベント全国規模で開催決定！
全国9都市（札幌、仙台、東京、金沢、名古屋、大阪、高松、広島、福岡）の予選を勝ち抜いて、目指すは東京・決勝大会。栄光のメダルを手にするのはキミだ！
プレイステーション
コナミ PSソフト ラインナップ 好評発売中
アクションRPG
がんばれゴエモン™ 宇宙海賊アコギング 5,800円
シューティング
グラディウス® デラックスパック 5,800円
スポーツ
ワールドサッカー ウイニングイレブン™ 4,800円
パズルゲーム
進め！対戦ぱずるだま™ 4,800円
サイバーパンクアドベンチャー
スナッチャー® 5,800円
データベース
プライベートコレクションポリスノーツ® 2,980円
インタラクティブシネマ
ポリスノーツ® 6,800円
3Dバスケット
NBA®パワーダンカーズ™ 5,800円
RPG
幻想水滸伝™ 6,800円
恋愛シミュレーション
ときめきメモリアル™ ～forever with you～ 6,800円
※価格は全て、メーカー希望小売価格（税別）です。
最新情報は コナミテレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(455)0477
毎月第2・4月曜 内容一新!!
※ご好評いただいたコナミテレホンサービスは、4月1日より、東京と大阪の2ケ所になり、さらなる最新情報を提供いたします。
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。


PlayStation
鋼の牙を持った狼達の闘いが、今始まろうとしている……
WOLF FANG
空牙2001
ウルフファング
★迫力満点の横スクロールシューティングゲーム
★2P協力プレーが可能で途中参加OK!!
5月発売予定
予価5,800円（税別）
©XING 1996/DATA EAST CORP. 1994
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



K-1グランプリの迫力がプレイステーションで、再現される!!
スイスの鉄人 アンディ・フグ（スイス）
ミスターK-1グランプリ ピーター・アーツ（オランダ）
ゴールドラッシュ マイク・ベルナルド（南アフリカ）
拳獣 サム・グレコ（オーストラリア）
超象 チャンプア・ゲッソンリット（タイ）
ミスターパーフェクト アーネスト・ホースト（オランダ）
スーパールーキー ムサシ（日本）
最先端技術で再現された
K-1戦士達が全て実名で続々登場
Fighting Illusion
GRAND K-1 PRIX
真·3D格闘ゲーム
©XING 1996 協力：正道会館 株式会社マークス
正道会館
全面協力
正道会館 石井和義館長 監修
marks
1996.夏開幕
予価5,800円（税別）
（発売予定）
株式会社エクシングエンタテイメント事業部 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5443-1636
XING ENTERTAINMENT



電撃PlayStation プレイステーション
1996 6月号
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年6月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻18号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)

T1006391060493

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 06391-6